Il y a Quelque Chose de Pourri à Kislev

Une Mini-Campagne Dans Les Terres de l'Est

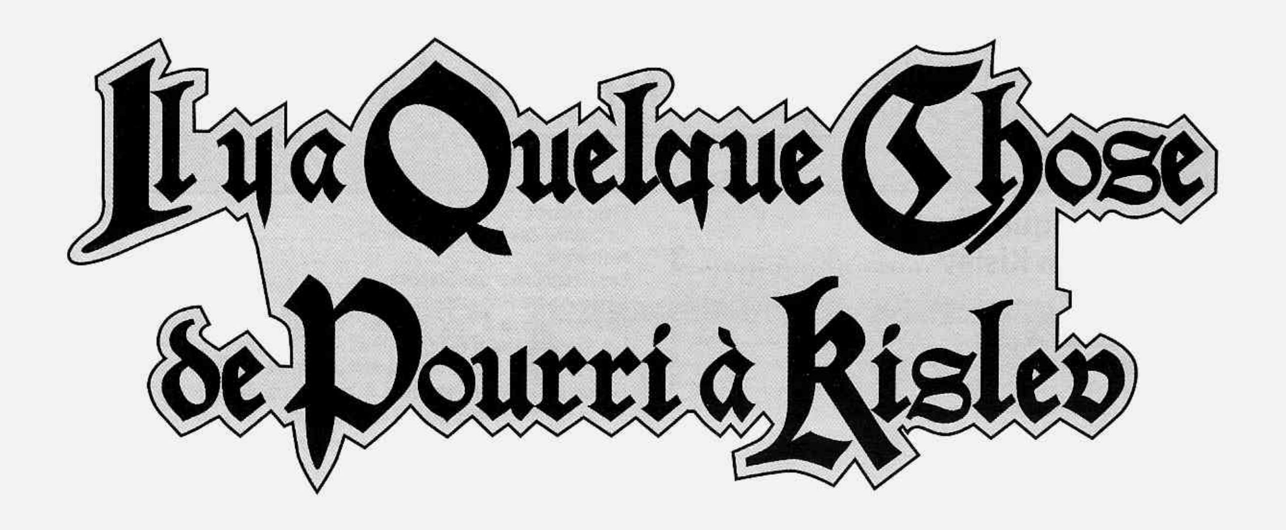








KISLEV
ET L'EMPIRE ORIENTAL
TERRES
DU CHAOS
N
TOUNDRA
TOUNDRA
GOROMADNY
TAIGA
TAIGA
MER DE GRIFFES
PASSE BELYEVOROTA
LA TERRE
DES MARAIS
TRANSLINSK
FLEUVE ZAPADRYEKA
PRAAG
CHERNOZAVTRA
ERENGRAD
LYNSK
BOLGASGRAD
STEPPES
L'EMPIRE
LE
DOBRYRION
MIDDENHEIM
MONTAGNES CENTRALES
RIVIERE DE L'OURS NOIR
L'HEGEMONIE
HOBGOBELINE
KISLEV
R. URSKOY
RIVIERE DE FER
LES
COLLINES
R. TALABEC
HAUT
BERGHAFEN
TALABHEIM
R. TALABEC
Frontières
Echelle
0 50 100 200 Km



Création et développement : Ken Rolston et Graeme Davis

Couverture : Richard Dolan

Illustrations intérieures : Martin Mc Kenna, H, Ian Cooke, Paul Bonner, Maz Shepherd, Tim Pollard.

Une production de GAMES WORKSHOP STUDIO

EDITION FRANCAISE par JEUX DESCARTES
Traduction : LizKer
Révision : Michel Serrat,
Collection dirigé par : Henri Balczesak,
Réalisation Technique, Maquette : Guillaume Rohmer avec la collaboration de Amédée Briggen et de la SARL In Edit,
Relecture : Dominique Balczesak.

Pour toute question concernant ce livre, adressez votre courrier à :
Jeux Descartes (Warhammer JRF) - 1, rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris Cedex 15
en vous assurant d'y joindre une enveloppe timbrée pour la réponse.

Imprimé au Portugal par SIG, 2685 Camarate. Edition et dépôt légal janvier 1991.
ISBN : 2-7408-0006-1

Sommaire

Il y a Quelque Chose de Pourri à Kislev

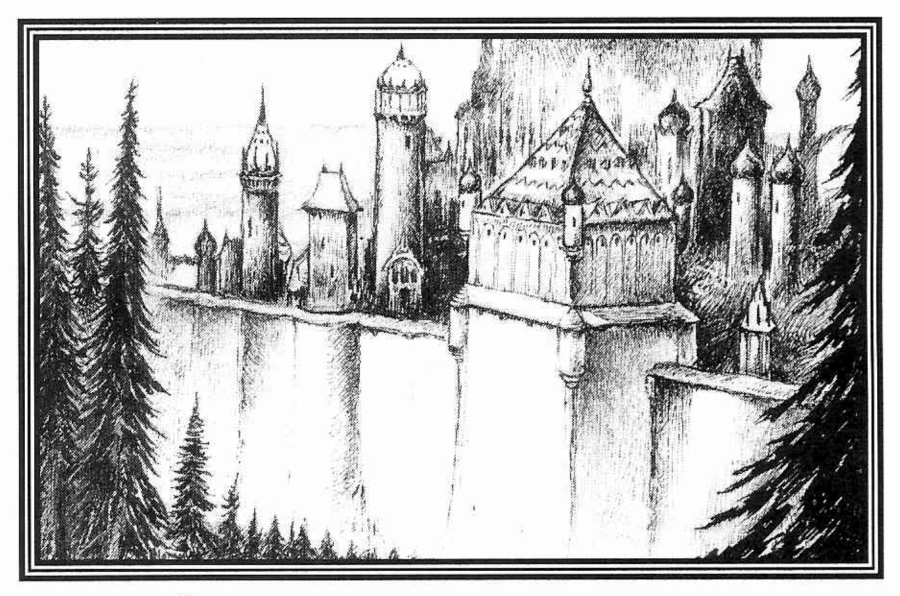
Bienvenue dans **Il y a Quelque Chose de Pourri à Kislev**. Ce supplément pour **Warhammer — le Jeu de Rôle Fantastique** permet aux aventuriers de voyager de L'Empire à Kislev, sur l'ordre d'une personne qui n'est rien moins que le Graf de Middenheim, lui-même.

Le Tsar de Kislev a un problème à résoudre : une cité renégate dans laquelle les morts arpentent les rues. C'est plutôt malsain. Et le Graf de Middenheim est en dette envers le Tsar. Aussi, quand celui-ci demande l'envoi d'un contingent de Chevaliers Panthère, le Graf n'hésite pas un seul instant. Il fait fouiller les prisons, rassembler un groupe de "Clampins" qui, sur l'heure, sont intégrés à l'ordre des Chevaliers Panthère...

Abréviations

A = Nombre d'attaques avec une arme de contact ou sans arme
PA = Points d'Armure
CT = Capacité de Tir
Cl = Sang-froid (Calme)
DS = Niveau de Difficulté de la Serrure
D = Dommage
Dex = Dextérité
MSR = Aventure : Mort sur le Reik
PE = Points d'Expérience
FE = Force effective des armes de distance
Soc = Sociabilité
CO = Couronne d'or
MJ = Maître de Jeu
I = Initiative
Int = Intelligence
Cd = Commandement
M = Potentiel de Mouvement
PM = Points de Magie
PNJ = Personnage Non-Joueur
Prd = Parade
PDT = Aventure : Le Pouvoir Derrière le Trône
PJ = Personnage-Joueur
P = Portée des armes de distance
Rch = Temps de rechargement des armes de distance
F = Force
OSB = Aventure : Ombres sur Bögenhafen (La Campagne Impériale)
E = Endurance
LEI = L'Ennemi Intérieur — le contexte (La Campagne Impériale)
B = Points de Blessure
LCLB = Livre de référence : Middenheim, la Cité du Loup Blanc
WJRF = Livre de règles de Warhammer — le Jeu de Rôle Fantastique
FM = Volonté (Force Mentale)
CC = Capacité de Combat

Note : Lorsque c'est applicable, les armes indiquées dans la rubrique dotation du personnage sont suivies du détail des modificateurs à l'*Initiative*, aux *Dommages* et à la *Parade*. Notez que les *Armes Simples* (hache à une main, épées, gourdins, masses et marteaux) n'ont pas de modificateurs. Un astérisque (*) figurant après une caractéristique dans le profil d'un personnage indique que l'effet d'une compétence spéciale, telle que Coups puissants, a été inclus dans le score de la caractéristique.



Contenu de ce Livre

Il y a Quelque Chose de Pourri à Kislev est composé des éléments suivants :

— la documentation de référence sur Kislev qui détaille l'environnement essentiel de cette nouvelle région du Vieux Monde et complète les informations du livre de règles ;

— des informations sur les esprits de la nature et la magie communicante, telle qu'elle est pratiquée dans les zones rurales de Kislev ;

— six Personnages-Joueurs "prêts-à-jouer" de niveau intermédiaire, ainsi que leurs origines ;

— trois aventures complètes, ainsi que toutes les cartes et documents nécessaires.

Les Trois Aventures

L'Enfant-Bete

Un village agricole lointain est menacé par des Hommes-bêtes. A l'insu de presque tout le monde, le village possède la clé de sa sauvegarde. Les aventuriers pourront-ils découvrir le secret et affronter la menace ?

La Mort en Vacances

Un Magicien renégat détient des informations vitales. La ville où il habite est assiégée ; de même que les assiégeants eux-mêmes. Et ce n'est que le commencement...

Les Champions de la Mort

Une ville se révolte. Les morts marchent dans les rues. Quelque chose ne tourne pas rond. Et la moindre n'est pas que les habitants sont parfaitement *heureux* de voir les morts déambuler. Que se passe-t-il ? Et pourquoi ? Que peut-on faire ? Ce ne sont là que quelques-uns des mystères que les aventuriers doivent résoudre.

Comment Utiliser ce Livre

Il y a Quelque Chose de Pourri à Kislev peut être utilisé de différentes manières :

1. *Comme suite* de la campagne de **L'Ennemi Intérieur** : à la fin du **Pouvoir Derrière le Trône,** les aventuriers ont probablement été jetés en prison à Middenheim, pendant que le Graf et ses conseillers se penchaient sur leur sort, estimant le danger que leurs connaissances pouvaient présenter. Les paragraphes d'introduction de la page 5 permettent de créer un lien entre ces deux aventures.

2. *Comme une mini-campagne indépendante* : les trois aventures présentées ici sont conçues pour être jouées consécutivement. En utilisant l'introduction alternative de la page 4 et (si vous le souhaitez) les six personnages de ce livre, **Il y a Quelque Chose de Pourri à Kislev** peut être jouée comme une mini-campagne en trois parties ou comme début de campagne pour des personnages de niveau intermédiaire, qui en sont à leurs 2ème—4ème carrières.

3. *Comme une série d'aventures indépendantes* : ces trois aventures peuvent également être jouées de façon isolée, indépendamment de toute campagne, ou comme des épisodes qui peuvent être intégrés dans des campagnes en cours, dans lesquelles les personnages ont déjà achevé au moins deux carrières.

4. *Comme un livre de référence sur Kislev* — Même sans tenir compte de la méthode

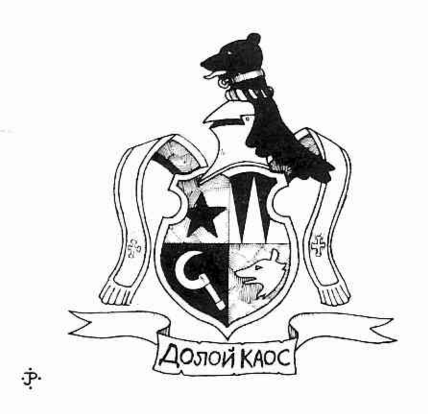
d'utilisation des aventures, ce livre regorge de documentations qui peuvent suffire à bâtir une campagne centrée sur Kislev. Celle-ci peut être développée à partir des aventures présentées ici, ou démarrer avec de nouveaux personnages ; ces aventures de niveau intermédiaire interviendront en temps utile.

Les pages suivantes contiennent deux introductions différentes. La première sert lorsque le MJ lance une nouvelle campagne, avec les personnages "prêts-à-jouer" qui figurent dans les annexes. Vous pouvez noter que les avancements qui ont déjà été pris sont marqués d'un "*".

La deuxième s'applique lorsque cette aventure est une partie de la campagne de **L'Ennemi Intérieur** et qu'elle suit le **Pouvoir Derrière le Trône**.

Vous pouvez en modifier certains détails, afin de l'ajuster à votre propre jeu — cela est laissé à votre entière discrétion.

Si vous utilisez ce livre comme une série d'aventures indépendantes, vous n'avez pas besoin d'une introduction qui met en place le décor général. Il vous suffit de vous référer aux notes situées au début de chaque aventure.



La Campagne de Kislev

Introduction pour le MJ

Si vous utilisez les personnages fournis dans ce livre, ils se rencontrent tous pour la première fois dans une cellule de la cité de Middenheim. Donnez aux joueurs les feuilles de personnage qui sont en annexe et laissez-les se présenter les uns aux autres. Après une dizaine de minutes, vous pourrez démarrer avec les événements contenus dans l'*Introduction pour les Joueurs*.

Si vous utilisez d'autres personnages, vous devez faire en sorte que le groupe soit arrêté et jeté en prison à Middenheim sans ses armes, armures et autres équipements, bien entendu. C'est à vous d'en faire la mise en scène — ils peuvent avoir été confondus avec une célèbre bande de Hors-la-Loi par les Patrouilleurs Ruraux ou la Garde de la Cité ; impliqués dans un crime qu'ils n'ont pas commis, ou toute autre solution qui vous convient. Accordez-leur deux jours pour se ressaisir et commencez avec les événements contenus dans l'*Introduction pour les Joueurs*. Examinez de toute façon les personnages "prêts-à-jouer" — nous les apprécions assez, et vous pourriez les utiliser comme PNJ à l'occasion.

Introduction pour les Joueurs

Une clé grince dans la serrure de votre cellule. La porte s'ouvre devant un homme grand, en armure de plates complète. Il tient un casque élaboré sous son bras, avec une haute crête représentant ce qui semble être la tête d'un Homme-bête. Le geôlier, quelque peu éméché, s'empresse autour de lui comme s'il était de sang royal — ce pourrait être le cas, pour ce que vous en savez — et vous pouvez voir plusieurs hommes, portant les mêmes armures, qui se profilent derrière lui. Il vous examine de haut en bas avec une expression de dégoût et se tourne vers le geôlier.

« C'est ce que vous avez de mieux ? » Le geôlier parvient simultanément à s'aplatir et à grimacer.

« Oh, les meilleurs, plaise à vot' Seigneurie, vraiment les meilleurs. Sûr, ils ont l'air un peu rustre, mais un coup d'eau et des vêtements frais, vot' Seigneurie s'ra surprise. V's auriez vu l'attirail qu'ils avaient quand on les a pris — pas des criminels ordinaires, vot' Seigneurie, et pas d'erreur. »

L'homme jette au geôlier une poignée de pièces d'or et vous fait signe de sortir de la cellule. Dans le couloir, vous êtes entourés par une douzaine d'hommes lourdement armés et emmenés par le Kriegenplatz dans un bâtiment d'apparence solide dont l'enseigne extérieure représente une tête de panthère — c'est le quartier général et la caserne des Chevaliers Panthère.

Vous êtes introduits dans une grande pièce où pendent des étendards et dont les murs, plaqués de bois, sont couverts de râteliers d'armes. L'homme ne daigne s'adresser à vous qu'une fois dans cet endroit.

« Je suis le Ritter Eberhart von Kreuzzug, » dit-il sans perdre de temps en préambule, « Vous m'appellerez Monsieur. J'ai l'honneur de servir l'ancien et noble Ordre des Chevaliers Panthère en tant qu'adjudant, et vous...*individus* avez été confiés à mes soins. A partir du moment où vous avez quitté votre cellule, vous avez été placés sous la loi martiale.

Je suis conscient de vos crimes, de vos capacités et de l'équipement que vous possédiez lors de votre arrestation. Comme le geôlier l'a si bien dit, vous n'êtes pas des criminels ordinaires. Mais vous êtes néanmoins des criminels, et j'ai le pouvoir de vous faire exécuter ici, ou de vous renvoyer en cellule pour attendre votre exécution selon le cours normal. Ne l'oubliez pas.

J'ai aussi le pouvoir de vous offrir une amnistie. Cela me désespère de la gaspiller avec des gredins comme vous, mais puisque c'est ce que Middenheim m'offre de mieux, qu'il en soit ainsi. Si vous acceptez cette amnistie, vous serez accepté dans l'Ordre — au niveau le plus bas... à mon grand soulagement — et vous attendrez les ordres ultérieurs dans les quartiers qui vous ont été réservés. Bien sûr, vous pourrez refuser cette amnistie et laisser le processus de la loi suivre son cours naturel. C'est à vous de choisir. »

Un joli choix, n'est-ce pas ?

MJ : Laissez les joueurs réagir à leur guise envers von Kreuzzug — certains des personnages, en particulier Rubis, peuvent avoir beau-



coup de choses à dire, et de commentaires à faire sur sa personne, et vous devez réagir pour lui. Gardez à l'esprit que c'est un Chevalier et un soldat professionnel, il a affaire à des Clampins criminels, et il a jusqu'à une centaine de Chevaliers armés jusqu'aux dents à sa disposition. Il est prévu que les PJ finissent par accepter son offre, en dépit de quelques hésitations.



La Campagne de l'Ennemi Intérieur

Introduction pour le MJ

A la fin du **Pouvoir Derrière le Trône**, Les PJ auront probablement amassé de nombreuses informations embarrassantes sur différents dignitaires de Middenheim. Bien qu'ils aient été les artisans du sauvetage de la cité face aux machinations du Culte de la Main Pourpre (et, selon toute probabilité, ils auront aussi sauvé la vie du Graf Boris Tödbringer), il y a de grandes chances pour qu'ils séjournent en prison le temps que le Graf et ses conseillers décident de leur sort. Les options de base sont données à la page 93 du **Pouvoir Derrière le Trône**.

Si les PJ ont fini cette aventure en prison, reportez-vous à l'*Introduction n°1 pour les Joueurs* ci-dessous. Sinon, reportez-vous à l'*Introduction n°2*. N'hésitez pas à modifier des détails mineurs pour rendre les choses conformes à la situation de votre jeu.

Si vous n'avez pas joué **Le Pouvoir Derrière le Trône**, et que vous voulez vous diriger directement sur Kislev, il n'y a aucun empêchement, mais vous vous privez de quelques bons moments. Faites en sorte que vos PJ soient arrêtés et emprisonnés à Middenheim, et utilisez la section intitulée *La Campagne de Kislev* de la page 4. Il peut être utile de changer certains détails pour s'accorder aux particularités de vos PJ, mais il n'y a rien là qu'un MJ brillant et inventif ne puisse résoudre.

Introduction n° 1 pour les Joueurs

Vous êtes assis dans la cellule, ruminant amèrement toute cette injustice. Si vous n'aviez pas été là, qui *sait* ce qui serait advenu de Middenheim et de son Graf — et de L'Empire lui-même, quand on y pense. Et que fait-on pour vous remercier du mal que vous vous êtes donné ? Une cellule froide, humide, avec des odeurs de moisissure, du pain dur, de l'eau croupie, et c'est tout. Que disait donc ce proverbe sur la confiance envers la gratitude des princes ?

Vous auriez vraiment dû vous en douter. Vous mettez à jour suffisamment de sales histoires sur suffisamment de personnes pour que la cité leur demande des comptes. Ils doivent s'inquiéter de ce que vous pourriez faire si vous vous retourniez contre eux. En tout cas, ils font ce qu'il faut pour que cela arrive.

Vos rêveries sont interrompues par les grincements d'une clé dans la serrure. La porte de votre cellule s'ouvre et le geôlier, grimaçant et couvert de puces, vous fait signe de sortir.

« Venez, mes jolis, » dit-il avec un rire saccadé, son haleine empestant le vin et les dents pourries, « *Eux Là-haut*, ils souhaitent vous dire deux mots, pour sûr ! » Il vous vient brièvement à l'esprit de tenter de filer, mais l'arrivée d'une douzaine de Chevaliers Panthère fait disparaître cette idée.

MJ : Continuez avec l'Introduction n°2 pour les Joueurs.

Introduction n° 2 pour les Joueurs

Après deux jours d'isolation, vous êtes escortés jusqu'à la grande Salle du Trône, au rez-dechaussée du Palais, où vous attendent le Graf et ses conseillers restants. Certains d'entre eux laissent paraître leur nervosité sous le masque du rang et du pouvoir. Le Seigneur des Lois Ehrlich s'avance.

« Nous — hum! — regrettons de vous avoir privés de toute communication ces quelques derniers jours, mais nous devions, avant toute autre chose, discuter de certains problèmes de sécurité aux ramifications étendues... »

En d'autres termes, ils se demandent ce que vous savez et ils ont décidé de ce qu'ils vont faire de vous. Ehrlich continue.

« ...Et vous devez comprendre que la sécurité de la Cité-Souveraine, et par extension celle de l'unité du Nordland et du nord de L'Empire, doit, par nécessité, avoir la préséance sur les intérêts de tout individu ou groupe d'individus... »

Pendant combien de temps a-t-il répété ce petit discours, vous demandez-vous. La seule chose à en retenir est que vous ne comptez pas, du moins pas quand les "huiles" s'occupent d'assurer leurs arrières. Vous auriez aussi bien pu le **leur** *dire — et en moins de mots.*

« ...Mais, dans le même temps, nous ne pouvons pas ignorer l'immense gratitude que nous, et la Cité-Souveraine elle-même, vous devons... »

Ainsi, ils ont trouvé une façon de se débarrasser de vous sans vous tuer réellement, et ils vont le faire passer pour un honneur.

« ...Et, en reconnaissance de vos inestimables services envers Middenheim, il a été décidé de vous accorder l'honneur de vous admettre dans l'ancien et noble Ordre des Chevaliers Panthère... »

Chevaliers et tout ce qui s'ensuit. Humm, les Middenmarshals ne semblent pas très convaincus. Combien de temps a-t-il fallu pour qu'ils acceptent ? Voyons donc — où est le piège ?

« ...Middenheim, comme vous en êtes peut-être conscients, a conclu un certain nombre de traités avec le Tsar de Kislev, y compris l'aide militaire en cas de besoin... »

Nous y voilà.

« ...Et, au vu des capacités exceptionnelles — et plutôt inhabituelles — dont vous avez fait preuve récemment, vous allez pouvoir assurer nos accords avec Kislev à la demande personnelle du Tsar lui-même. »

Ha ha. Cela aurait pu être pire. C'est le juste prix pour avoir choisi la vie d'aventurier. Kislev, n'est-ce-pas ? D'après ce que vous en savez, c'est froid, misérable, quand il ne pleut pas, il neige, et ils sont tous complètement fous... Au moins, ce sera différent.

Commencer l'Aventure

Une fois Chevalier...

Avant d'entamer la première aventure, les PJ sont cantonnés dans un petit local (isolé du reste) du quartier général des Chevaliers Panthère, où ils retrouvent tout leur équipement, complété de vêtements de rechange. Ils reçoivent l'ordre de se nettoyer et de se présenter au rapport dans la grande salle une heure plus tard.

Certains des personnages peuvent tenter de s'échapper à ce moment-là, mais ce secteur est bien gardé et les sentinelles brûlent d'envie de montrer qu'elles ne sont pas là pour le décor. De toute façon, il importe que tous les PJ soient rassemblés dans la salle principale à l'heure dite.

L'adoubement est un peu bâclé, les PJ prêtent le serment des Chevaliers Panthère, et toute la séance est totalement dépourvue de pompe et de cérémonie. Les joueurs devraient avoir l'impression que les Chevaliers Panthère auraient préféré ne pas avoir à le faire.

Le Serment des Chevaliers Panthère

Je, [nom], jure devant Sigmar et devant Ulric, et avec le témoignage des personnes réunies ici, de servir l'ancien et noble Ordre des Chevaliers Panthère sincèrement et fidèlement jusqu'à la mort, tout en observant les lois de l'Ordre :

— De servir et de protéger le Graf Boris Tödbringer, sa famille, ses successeurs légitimes et ses officiers attitrés, au péril de ma vie ;

— D'être entièrement et aveuglément au service de mes supérieurs dans l'Ordre et de tous ceux qu'ils pourront me désigner ;

— De ne jamais tolérer l'existence de toute personne ou chose portant la marque du Chaos tant que le moindre souffle de vie habite mon corps.

L'Ordre a désormais mon serment que seule la mort peut briser. Que tous ceux ici présents en soient témoins.

Lorsque chaque personnage aura prêté serment, il se verra mettre un médaillon placé sur une chaîne autour du cou. Il est en or et représente une panthère rugissante, le fond et les mouchetures de la panthère sont en émail noir. Chaque médaillon vaut 15 CO (peut-être plus pour ceux qui pourraient en faire un usage maléfique), mais la vente d'un médaillon à quelqu'un qui n'est pas membre de l'ordre est une trahison, et comme le stipule la dernière ligne du serment, la seule punition possible pour un tel acte, c'est la mort.

Equipement et Entraînement

Les PJ ne disposeront pas de suffisamment de temps après avoir été acceptés comme Chevaliers Panthère pour entreprendre un quelconque entraînement ou pour changer de carrière, mais l'Ordre peut vouloir leur fournir certains équipements pour leur mission. N'oubliez pas que l'Ordre ne dispose que de certains types d'équipement et ne donnera pas à un personnage quelque chose dont il dispose déjà — une deuxième épée, par exemple. Ne laissez pas les joueurs faire des demandes déraisonnables ni exorbitantes. Les disponibilités sont :

Chevaux — uniquement des chevaux de selle normaux. Les Nains ou les Halfelings peuvent obtenir des mules et/ou des poneys. Une monture par personne, pas de bête de somme ou de trait. Le harnachement et la selle sont fournis, mais pas de caparaçon.

Armure — cotte de mailles, plastron de cuirasse, jambières de mailles, jambières de plates, cagoule de mailles, casque (sans crête), bouclier. Ils sont tous de taille humaine ; les Nains et les Halfelings ne peuvent utiliser que les cagoules, les casques et les boucliers. Un exemplaire de chaque type d'armure par personnage.

Armes — épée, hache ou masse, dague, fléau, lance, hallebarde. Pour obtenir un fléau, une lance ou une hallebarde, le personnage doit disposer de la compétence Arme de Spécialisation adaptée.

Autres équipements — sacoches de selle (contenance 150 Points d'Encombrement, pas plus de 45 cm dans la dimension la plus grande), couverture, gamelle et coutellerie, lanterne, flacon de 1 litre d'huile de lampe, tente à une place.



Le Départ

Après avoir reçu tout équipement nécessaire, le groupe recevra des papiers de voyage et des lettres portant le sceau de la Cité de Middenheim ; ils doivent les apporter au Tsar de Kislev qui leur donnera les ordres ultérieurs. Ils sont censés se mettre en route aux premières lueurs de l'aube.

Le voyage menant de Middenheim à Kislev est long — près de 1600 km en tout. Il faut d'abord se rendre par la route jusqu'à Talabheim qui est à 400 km, puis emprunter un fleuve sur 880 km jusqu'à Talabec et ensuite l'Urskoy jusqu'à Kislev même. Le voyage dure trois ou quatre semaines, dont les trois-quarts se passent sur l'eau.

Les papiers fournis établissent que le groupe est en mission pour le Graf, ce qui évitera tout problème avec les Patrouilleurs Ruraux, les Patrouilles Fluviales ou tout autre corps officiel. Ils leur permettent d'être exemptés de tout péage en cours de route.

C'est à vous de choisir votre façon de traiter le voyage. Il y a trois options de base :

1. Vous estimez qu'ils arrivent au bout de trois semaines et 1D8 jours à Kislev et qu'ils se présentent au palais du Tsar.

2. Vous pouvez traiter le voyage de façon partiellement abstraite en jouant en détail une rencontre occasionnelle. Vous pouvez utilisez quelques idées de *La Vie Fluviale dans L'Empire* (dans **MSR**), et le voyage sur route peut être relevé de quelques attaques d'Hommes-bêtes ou de Hors-la-Loi, ou d'autres incidents selon votre gré.

3. Vous pouvez considérer le voyage comme une aventure, parsemé d'incidents, de diversions et de sous-intrigues. Cette option demande beaucoup de travail et de temps de jeu, mais peut être un bon départ si vous jouez **Il y a Quelque Chose de Pourri à Kislev** en campagne indépendante.

Le reste du livre traite des événements qui se déroulent après l'arrivée du groupe à Kislev.

Kislev

Le Pays

Kislev est un pays pauvre et aux maigres ressources naturelles. Il peut être divisé en trois régions géographiques : la forêt, les montagnes et la steppe.

La **forêt** est une extension de la Grande Forêt et de la Forêt des Ombres de L'Empire. Le sol est pauvre et nécessite de profonds labourages ; la forêt est parsemée de fondrières et de marais, avec de nombreux dépôts de sable et d'argile. Les meilleures zones sont situées le long des bassins fluviaux, où le sol est relativement bon et les communications sûres. L'essentiel de la population de Kislev est répartie dans ces bassins, et peu se soucient de vivre dans les profondeurs des forêts.

La région **montagneuse**, composée de l'extrémité nord des Montagnes-du-Bout-du-Monde est déchiquetée et largement désertée des humains, si ce n'est le trappeur ou l'aventurier occasionnel. Les anciennes cités naines et les complexes souterrains qui gisent au cœur de cet endroit sont réputés être abandonnés ou tenus par des Gobelins ou des clans de Nains dégénérés.

La **steppe** est la région qui borde l'est des Montagnes-du-Bout-du-Monde, vaste plaine herbeuse. Le sol est noir et fertile, mais le climat est rude et la saison productive est courte. Les peuples nomades Gospodar étaient originaires de cette région qui n'est maintenant plus habitée que par les Dolgans, tribus apparentées, et de nombreuses races non-humaines, notamment les Gobelins et les Hobgobelins.



Le Climat

Kislev possède des hivers longs, rudes et au froid brutal ; les printemps sont courts, les étés sont courts et chauds, et les automnes froids et humides. L'échelle de température varie de 30° C en été à -20° C en hiver.

Les précipitations se présentent souvent sous la forme de neige durant les rigueurs de l'hiver. Au cœur de l'hiver, la neige se raréfie car il fait trop froid pour que l'atmosphère contienne suffisamment d'eau. A moyenne altitude, la neige tient sur le sol jusqu'à la fin du printemps ; dans les montagnes, de nombreux cols ne sont ouverts que pendant quelques semaines à la fin de l'été et au début de l'automne.

Le reste des pluies tombent durant l'été court et chaud, souvent accompagnées par de violentes tempêtes tardives, qui couchent les cultures et rendent les routes et les pistes impraticables. Les sécheresses printanières périodiques rendent les choses pires ; la pluie est rare durant la courte saison de croissance, et les chutes d'automne ne peuvent qu'endommager les cultures. Il est un proverbe répandu parmi les fermiers Kislevites : *"La pluie de printemps vient en été, la pluie d'été et la pluie d'automne aussi."*

Ressources

Les montagnes sont censées être riches en ressources minières, mais leur exploitation est restée jusqu'à présent irréalisable. Les contacts avec les communautés Naines survivant dans les montagnes sont sporadiques, les transports sont difficiles et les bandes de Gobelinoïdes qui rôdent s'ajoutent aux périls naturels.

Les rivières et les lacs sont des ressources de valeur. La région forestière de l'ouest étant en pente douce, les rivières sont nombreuses, grandes et navigables sur de grandes distances ; elles représentent l'ossature du système de communications. La pêche est la ressource essentielle de maintes communautés éloignées, qui font aussi commerce de fourrure et alimentent les marchés avides du Vieux Monde par les rivières. Dans les temps anciens, ces rivières étaient aussi d'importantes routes commerciales entre le Vieux Monde et l'Est, mais les conditions politiques actuelles rendent le commerce maritime plus économique et plus sûr.

Flore et Faune

La flore et la faune des régions forestières et montagneuses sont similaires à celles de L'Empire. Au sud de Kislev, la flore tend à être une forêt mixte, et la faune semblable à celle de la Grande Forêt de L'Empire, avec des cerfs, des élans, des ours et d'autres grands mammifères en abondance. Au nord, et le long des versants des montagnes, la forêt est constituée essentiellement de conifères, et la faune est composée d'animaux producteurs de fourrure ; dans l'extrême nord, de grands troupeaux migrateurs de rennes sont chassés et rassemblés.

Les animaux courants les plus dangereux sont les loups en meutes et les ours bruns. Heureusement, l'ours est solitaire et souvent farouche, quoiqu'un ours blessé ou avec des petits puisse être extrêmement dangereux.

C'est tout autre chose avec les loups de meute. Ils s'attaquent aux animaux domestiques et aux voyageurs imprudents, mais sont aussi domestiqués par les races Gobelinoïdes. Le

Grand Loup, plus rare, est assez similaire, mais sa taille et sa force plus importantes en font un ennemi bien plus menaçant.

Les herbes de la steppe nourrissent divers troupeaux d'animaux dont le plus répandu est le bison de plaine. Les nomades Dolgans dépendent presque complètement des bisons ; ils ont domestiqué plusieurs races de grands chiens — qu'ils utilisent pour les troupeaux, la chasse et les razzias — et les solides poneys de plaine, qui sont généralement inférieurs aux chevaux du Vieux Monde, mais mieux adaptés au rude climat de la steppe. Les Gobelins des steppes ont aussi domestiqué le loup de plaine.

Transport et Communications

La bureaucratie a décrété que tous ceux qui voyagent dans Kislev doivent avoir des identifications et des autorisations, mais seuls les membres de la classe paysanne, les dissidents et les membres de factions politiques actuellement en disgrâce ont du mal à obtenir ces papiers.

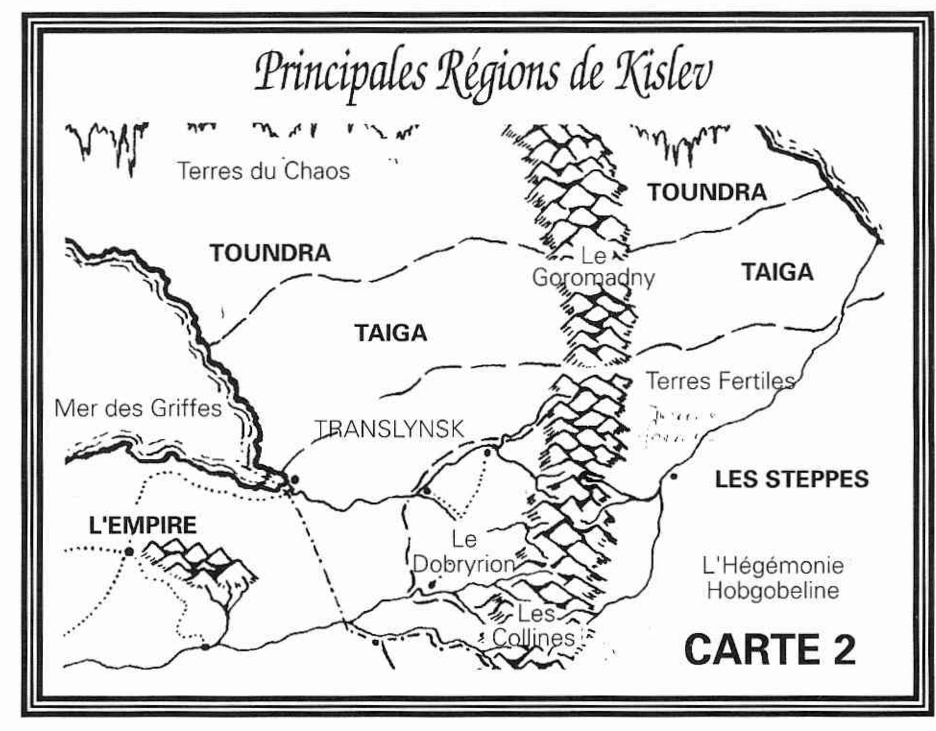
Les voyages sont vraiment plus sûrs en hiver — la surface des routes est gelée et égalisée par la glace et la neige tassée ; les rivières gelées fournissent d'excellentes pistes pour les traîneaux. Les arbres abattus en hiver sont amenés sur les rivières gelées et flottent au fil du courant, lors du dégel printanier.

Les transports à longues distances se pratiquent surtout par l'excellent système de rivière de Kislev — en bateau l'été, en traîneau l'hiver. Au printemps et en automne, les rivières sont à moitié gelées et les conditions dangereuses réduisent les communications au minimum. Les hivers rigoureux, les étés humides, les grandes fondrières et les marais de l'ouest font que les routes sont fréquemment impraticables pour les trajets sur de longues distances. Il existe une seule route majeure qui relie Kislev à L'Empire, c'est celle qui va de Middenheim à Erengrad à travers la Forêt des Ombres, et les attaques fréquentes des mutants, Gobelins et Hommes-bêtes, en ont fait une route impopulaire.

Dans l'ouest de Kislev, chaque ville dispose d'un réseau de routes et de pistes qui connecte les villages satellites, les communautés fermières et les colonies, mais les rivières restent le moyen de communication le plus pratique et le plus économique sur de longues distances. La plupart des paysans possèdent des bêtes de trait et des charrettes, mais les chevaux de selle sont réservés aux plus riches et à ceux dont la profession l'exige.

En plus des routes, il existe de nombreux chemins et des pistes, moins marqués, entre les colonies ; les bûcherons et les trappeurs suivent des sentes formées par le pas de l'homme et des chevaux qui s'enfoncent dans les profondeurs des bois et au pied des montagnes. De tels voyageurs se déplacent généralement en groupes bien armés.

Dans les steppes, les déplacements se font souvent à dos de poney, bien que certaines tribus Dolgans apprécient de naviguer dans des petits bateaux couverts. Même le plus pauvre des Dolgans possède son poney ; un voyageur à pied est considéré avec le plus profond des mépris.



La Toundra

Seuls les plantes et les arbustes les plus rustiques poussent sur cette vaste plaine gelée, le long de la bordure nord de la taïga ; encore plus au nord, les lichens s'accrochant à la face ensoleillée des rochers représentent la seule végétation locale.

La toundra borde les Terres Incultes du Chaos (en fait, il est difficile de dire où finit l'une et où commence l'autre), et l'on peut y rencontrer toutes sortes de créatures et de bandes guerrières du Chaos, et les types de terrains chaotiques qui sont décrits dans **Realm of Chaos** [*]. Les aventures de ce livre ne se déroulent pas dans la toundra, mais il y a là un grand potentiel d'aventures à créer.

La Taïga

Cette région de forêts de conifères n'est habitée que par les trappeurs, les aventuriers et les créatures du Chaos. Les tentatives de colonisation ont échoué à cause de la pauvreté du sol et du climat, pour ne pas mentionner les attaques de mutants, d'Hommes-bêtes et autres, en plus de la dangereuse faune naturelle — loups et ours.

Il y a une demande régulière d'aventuriers dans la taïga ; des chasseurs et des trappeurs peuvent y faire bonne chère s'ils survivent aux dangers, naturels ou non, de la région, et il y a toujours des opportunités de travail comme garde ou mercenaire auprès des comptoirs commerciaux et des marchands de fourrure.

La taïga est proche des terres incultes et c'est un terrain de chasse idéal pour les Répurgateurs et autres individus aux dispositions similaires ; il court des rumeurs de véritables enclaves du Chaos, cachées dans les profondeurs de la forêt — des colonies fortifiées d'où jaillissent des Guerriers du Chaos, des Hommes-bêtes et d'autres atrocités, prêts à piller et à détruire.

Le Translynsk

Un peu au nord du fleuve Lynsk, la limite sud de la taïga laisse place à une forêt mélangée. Différentes colonies se sont installées, qui exploitent le sol plutôt fertile sous un climat assez tolérable. Le commerce des fourrures reste important, et est associé à un bon réseau de transport fluvial ; ces avantages ont permis le développement de certaines colonies, telles que Bolsgarad. Mais la fréquence sans cesse croissante des attaques du Chaos, à partir de la taïga, menace maintenant la sécurité de ces colonies ; la dégradation des garnisons du Translynsk n'arrange en rien la situation.

Certaines des colonies les plus prospères recrutent désormais des mercenaires et d'autres types de guerriers à leur compte, et un groupe d'aventuriers peut être embauché comme recrue ou comme conseiller par ces milices. Certaines forces plus audacieuses sont connues pour avoir organisé des patrouilles de "recherche et destruction" dans la bordure sud de la taïga.

Certaines colonies sont abandonnées ou détruites et on parle de trésors perdus dans tout le Translynsk. Certaines rumeurs peuvent même être fondées. De plus, il existe à Kislev des familles et des organisations financières qui pourraient accepter de payer pour la reconnaissance armée d'une colonie rasée ou abandonnée, que ce soit pour rechercher des gens ou des objets, ou pour juger de la possibilité de repeupler l'endroit.

---

[*] Supplément Multisystème (Warhammer - Jeu de Rôle, Warhammer Battle, Warhammer 40 000) non disponible en français.



La Grande Forêt

C'est une continuation des forêts mélangées de L'Empire ; elle est encore moins cultivable, avec ses nombreuses fondrières et ses marais, son sol encore plus pauvre et une population sauvage encore plus dangereuse. Comme dans L'Empire, des bandes de Gobelinoïdes et d'Hommes-bêtes se terrent ici.

En plus du potentiel de chasse du Chaos, il court de nombreuses rumeurs sur d'anciennes ruines Elfes et Naines dissimulées dans la forêt et antérieures à la première occupation humaine de cette région (un exemple en est donné p 40-46) ; les Erudits Humains payeraient sans doute fort cher pour en avoir des plans, des artefacts et autres informations. Des Elfes ou des Nains pourraient avoir leurs propres raisons de rechercher ces anciens sites. Ces rumeurs sont agrémentées de fantômes, démons et autres servants du Chaos, de trésors inestimables, d'explorateurs qui n'en sont jamais revenus, etc.

Le Dobryrion

Cette région, composée depuis longtemps de domaines agricoles et de terres forestières exploitées, abrite l'essentiel de la population de Kislev. Les villes et les villages qui bordent la route reliant Kislev à Praag forment l'ossature de la région et de nombreuses petites colonies s'étendent à l'ouest jusqu'à la limite de L'Empire et, à l'est, jusqu'aux Montagnes-du-Bout-du-Monde.

Ici, les serviteurs du Chaos doivent agir en secret, mais, comme dans L'Empire, la corruption s'est infiltrée à tous les échelons de la société, et l'on peut y découvrir des traces de sectes secrètes. La nervosité générale, due à l'augmentation des activités du Chaos dans les régions forestières, entraîne une recrudescence constante dans la demande de gardes de caravanes et autres types de mercenaires — les attaques du trafic routier et fluvial sont beaucoup plus fréquentes que par le passé.

Les Collines

Les collines, accidentées et couvertes de forêts, sont relativement peu peuplées le long du Dobryrion, mais complètement inhabitées sur les pentes les plus basses des montagnes. Les quelques colonies sont actuellement en lutte constante contre les Gobelins, dont les razzias ont récemment augmenté. Ceux-ci semblent se déplacer vers l'ouest et quitter les montagnes pour la région des collines, avec la perspective alléchante de futurs raids dans les zones les plus civilisées de Kislev.

La cause de cette migration, et la façon d'y remédier, reste inconnue ; les gouvernements, ou des groupes puissants ayant par exemple des intérêts financiers, peuvent récompenser des informations ou des évaluations.

Les autorités locales sont en train d'organiser des expéditions punitives et de recruter des milices, dans lesquelles des aventuriers de tous genres peuvent trouver un engagement. Les Gobelins se sont approprié des mines et d'anciens sites Nains qui pourront être nettoyés et explorés.

Le Goromadny

Extension nordique des Montagnes-du-Bout-du-Monde, cette zone a été abandonnée par les Nains et occupée par les Gobelinoïdes depuis des siècles. Les migrations Gobelines laissent supposer qu'il s'y passe quelque chose d'important — mais tout le monde se demande quoi.

C'est en étant puissants, bien équipés et bien organisés que des groupes d'aventuriers pourront explorer et enquêter dans cette région, et en revenir en un seul morceau. Dans ce cas, les informations recueillies seront de la plus grande importance pour Kislev, mais aussi pour la sécurité du nord du Vieux Monde. Il est aussi possible de trouver et d'assainir des cités Naines perdues, ou de contacter celles qui ont vécu dans l'isolement depuis des siècles.

Les Colonies des Terres Fertiles et les Steppes

Des tentatives pour coloniser cette région fertile des steppes, à l'est des montagnes, n'ont rencontré qu'un succès limité à cause des raids des Dolgans et des Hobgobelins ; de plus il n'y a pas eu de véritable soutien de la part de l'état. Les colonisateurs ne font guère de distinction entre les Humains et les Hobgobelins ; les deux races les attaquent de façon équivalente et les Hobgobelins sont très civilisés, selon les standard Gobelinoïdes.

Du fait des pressions exercées par l'expansion Hobgobeline depuis les Terres Noires et par les colonies Kislevites, les Dolgans accueillent les étrangers avec beaucoup de suspicion. Les coopérations entre les Dolgans et les colonies varient beaucoup selon les personnalités et les comportements, mais il arrive que les deux groupes s'unissent pour lutter contre les Gobelinoïdes.

Dans les temps passés, la grande route commerciale de Cathay passait par les steppes ; de nombreux marchands rêvent de la réouverture de cette route et ceux qui pourraient réaliser cela en retireraient des profits vraiment incalculables. Il serait bien sûr difficile de protéger cette route des raids des Dolgans et des Hobgobelins, mais des traités et de la diplomatie pourraient améliorer la situation, et cela créerait un débouché important pour les gardes de caravanes.





L'Identité Nationale Kislevite

Les Gospodars n'ont jamais eu d'identité culturelle cohérente. Chaque clan était organisé autour de ses chefs et des anciens et leur religion shamaniste n'avait pas d'autorité centrale. Ce n'est qu'en temps de guerre qu'un chef puissant arrivait à unir un groupe de clans — et de façon peu efficace, comme en témoignent les vagues successives de Gospodars chassés des steppes vers les forêts et dans les zones inadaptées à leur culture nomade et liées à l'élevage.

Les Ungols avaient une identité culturelle plus cohérente, mais basée sur les concepts de leur chef de guerre, le Khan. Le Khan avait une autorité absolue sur tous les clans Ungols et il les maintenait avec une poigne de fer et beaucoup d'imagination. Les enfants capricieux sont encore effrayés avec des histoires de pyramides de crânes ou de destructions de villages entiers. Lorsque les hordes Ungoles cessèrent de se déplacer, de piller et de faire la guerre, les chefs de guerre perdirent leur autorité. Les guerriers Ungols se fondirent dans la masse de leurs sujets Gospodars et disparurent.

La culture Nordique Kislevite ne reste présente que dans le nord, le long du Lynsk et particulièrement à Erengrad, où l'aristocratie Nordique garde des liens étroits avec ses parents Norscan. Dans tout Kislev, ses caractéristiques raciales dominent dans les classes militaire et aristocratique ; les Gospodars les considèrent comme une minorité dirigeante modérée, mais nettement distincte.

Trois éléments permettent de rassembler ces différents peuples dans une même nation : le clergé, le Tsar et les menaces extérieures.

Le clergé a joué un grand rôle dans l'union des Gospodars lorsqu'ils s'installèrent dans les régions forestières, des siècles plus tôt. Les conquérants Ungols n'interférèrent que peu avec les activités des prêtres, leur permettant de représenter une source de réconfort et de sécurité pour la classe paysanne. A l'heure actuelle, le Tsar et le Clergé se soutiennent mutuellement et forment le centre politique et l'autorité ecclésiastique du Kislev métropolitain.

Pour tous les peuples nomades Gospodars, le Tsar est l'incarnation nationale du modèle patriarcal de l'autorité familiale. Tel un patriarche, le Tsar est perçu comme l'autorité absolue (en fait le propriétaire) de sa terre et de sa famille, qui sont les terres et la population Kislevites. Le paysan Kislevite, normalement cynique, considère le Tsar d'une façon romantique, comme un protecteur sage, courageux et modéré, et tend à attribuer toutes ses misères quotidiennes à la bureaucratie corrompue et à l'aristocratie arrogante, plutôt qu'à toute erreur du Tsar.

Mais les menaces extérieures ont constitué le plus important facteur de l'union de Kislev en nation, plus que tout autre. Lorsqu'elles font face à un envahisseur étranger, toutes les classes sociales qui sont mutuellement hostiles, toutes les factions politiques se rapprochent pour former une nation cohérente de volonté unique. Cela a une conséquence : les périodes des plus importants développements (national, économique et social) correspondent souvent à des guerres dévastatrices. Le consensus disparaît avec l'envahisseur, et la population garde le goût amer d'une terre dévastée et d'une lente convalescence qui ramènera à une façon de vivre d'avant-guerre.

En comparaison de L'Empire, dont la stabilité sans précédent et la cohérence politique durent depuis deux siècles, Kislev a connu un développement politique, économique et technologique relativement lent, à cause de cette volonté nationale qui ne cesse d'apparaître et de disparaître, associée à la pauvreté agricole inhérente de la partie ouest du pays.

Structure Sociale

L'héritage racial et les classes sociales sont très importants. Les stéréotypes raciaux et sociaux sont très définis ; les Kislevites se considèrent mutuellement dans ces termes :

"Le Gospodar geignard. D'une main il s'agrippe à vous, de l'autre il vous frappe dans le dos."

"Bah, ce n'est qu'un bureaucrate normal. Vous ne pouvez pas vous fier à ce petit intrigant — sauf pour être cupide et paresseux."

"Un Ungol ? Travailler ? Quand il pourrait le faire faire par sa femme ? Pfff !"

Les Races de Kislev

Les Gospodars

Tout au long de leur histoire, les Gospodars ont été déplacés, dispersés, asservis et méprisés par des peuples plus agressifs ; ils se considèrent comme des victimes ou des partenaires indésirables de la société, et la minorité aristocratique Nordique comme des brutes riches. Traditionnellement, ils répondent à l'oppression par la résistance passive ou la fuite. Connus pour leur paresse et leur malhonnêteté, ils répondent à toute forme d'autorité par de la méfiance et du cynisme que masque une coopération rétive. La ruse et la fourberie sont des armes très prisées, quel que soit le problème affronté.

Les Gospodars se considèrent comme de rudes réalistes ; ils considèrent les principes et les idées comme des caprices d'enfants. Quelques maximes gospodariennes illustrent bien cette mentalité :

"Les larmes d'autrui ne sont jamais que de l'eau."

"N'ayez pas peur des démons, c'est votre voisin qu'il faut craindre."

"Un homme honnête, tout comme un idiot, est une menace pour ses amis."

"Battez vos gens et les autres vous craindront."

En ce qui concerne la religion, les Gospodars sont profondément sceptiques, mais très superstitieux et ils craignent la sorcellerie. Ils observent une multitude de rituels pour apaiser les esprits multiples et les entités surnaturelles du monde normal, tout en assistant régulièrement, mais hypocritement, aux services des temples et en marmonnant des platitudes au commandement des prêtres.

Les Gospodars comprennent l'essentiel de la classe paysanne et des classes inférieures urbaines. Parfois, des individus parviennent à accéder à la classe bureaucratique, où leur personnalité culturelle peut pleinement s'exprimer dans l'agressivité passive, revêche et dépourvue de coopération des bureaucrates. D'autres entrent parfois dans les ordres cléricaux, en exploitant leurs aptitudes pour les intrigues politiques et l'hypocrisie.

Leur taille avoisine généralement 1,50 - 1,65 m, quelques-uns peuvent atteindre 1,80 m. Leur corpulence est très variable, de fluette à forte, leurs cheveux tirent généralement sur le noir ou le brun et leur système pileux facial est assez réduit. Dans les cités, la plupart parle l'Occidental avec de légers ajouts de dialecte Gospodar ; dans les provinces, le dialecte est plus répandu et il est difficile à suivre pour ceux qui ne sont pas Kislevites (et bien sûr pour ceux qui ne sont pas Gospodars).





Les Ungols

Bien que les hordes Ungoles aient autrefois régné sur une part importante du monde, les Kislevites modernes n'accordent que peu de respect à leurs descendants. Les vertus des guerriers Ungols n'ont pas un grand rôle à jouer dans la société Kislevite actuelle.

L'héritage Ungol aurait dû être un avantage dans la classe militaire, en particulier dans la cavalerie, mais, même là, les avantages traditionnels des cavaliers Ungols — une grande mobilité, des archers excellents, des tactiques subtiles et non conventionnelles — ont été abandonnés au profit d'une cavalerie lourde de groupe, d'usage plus prosaïque. Les descendants des Ungols sont souvent des trappeurs, des commerçants ou d'autres aventuriers indépendants qui sont réputés pour leur résistance, leur indépendance et leur nature impitoyable, éléments indispensables à la survie dans la nature sauvage.

Dans tous les cas, les Ungols forment la couche la plus basse des classes sociales dont ils peuvent faire partie. On les trouve à tous les niveaux (mais rarement parmi les aristocrates), parfois à des postes de commandement ; ils peuvent se distinguer par des exploits héroïques ou par leur diligence dans l'armée ou la bureaucratie. Ce sont eux qui obtiennent les meilleurs résultats lors de tractations avec les nomades Dolgans.

En ce qui concerne la religion, les Ungols sont plutôt superstitieux, mais irréligieux. Ils partagent le respect du surnaturel avec les Gospodars, mais pour les cultes d'état tels que ceux d'Ulric, de Taal et de Rhya, ils ne font pratiquement pas semblant de montrer de la piété.

Leur taille est assez semblable à celle des Gospodars, entre 1,50 m et 1,65 m, leurs cheveux sont noirs ou bruns. Ils sont souvent maigres et nerveux ; leur teint est plus mat et, lorsqu'ils portent des moustaches ou des barbes, celles-ci sont plutôt longues et effilées. Leurs traditions et leur culture ont été mieux maintenues que par les Gospodars et les Nordiques et ils possèdent leur propre version du dialecte Occidental Gospodar. Ce dialecte est parlé avec un fort nasillement typique de l'Est, et le vocabulaire additionnel est très étendu, en particulier pour les chevaux et les combats à cheval.

Les Nordiques

L'aristocratie dirigeante traditionnelle de Kislev est d'origine Nordique. Bien que minoritaire, le peuple guerrier Nordique a régné sur les Gospodars et les Ungols depuis 1500 dans le nord et sur tout Kislev depuis le règne de Igor le Terrible, quatre siècles plus tôt.

Dans les deux derniers siècles, la bureaucratie et le clergé ont été occasionnellement contrôlés par les Gospodars, ce qui a provoqué de terribles tensions.

Le reste du Vieux Monde pense généralement à la classe militaire Nordique quand on évoque les courageux guerriers Kislevites. Bien sûr, ils font partie des troupes Humaines les plus impressionnantes dans le Vieux Monde. En fait, ils ne représentent qu'une faible part des armées de Kislev, et ils servent souvent en tant qu'officiers ou dans les unités d'élite d'infanterie moyenne bien armurées et superbement entraînées.

Les Kislevites Nordiques sont généralement sûrs d'eux et méprisants envers les autres groupes raciaux, indigènes ou étrangers, ne considérant que leurs parents Norscans comme leurs égaux. Ils n'ont de respect que pour deux manifestations sociales : d'abord, la richesse et le commandement, puis les prouesses guerrières telles qu'elles sont personnifiées dans le berserker Nordique.

Du même coup, ils tolèrent de nombreux comportements anti-sociaux — ivrognerie, insolence, accès de morosité et d'enthousiasme maniaco-dépressif — s'ils sont équilibrés par les vertus qu'ils respectent. Malheur au paysan ou à l'étranger qui essaie de rouler un berserker lorsqu'il est gris.

Les Kislevites Nordiques sont généralement plus grands et plus corpulents que les Gospodars ou les Ungols ; leurs cheveux, généralement blonds ou roux, sont portés longs et presque tous les mâles arborent des barbes longues et fournies.

La plupart parle à la fois les dialectes Gospodar et Nordique de l'Occidental ; le Nordique est considéré comme étant le dialecte aristocratique et les membres de cette classe accentueront souvent leur accent pour rappeler aux autres natifs et aux étrangers quelle est leur place dans la société.

Les Dolgans

Les peuples Dolgans sont composés des clans barbares qui vivent dans les Colonies des Terres Fertiles.

La culture Dolgan des steppes est centrée sur les troupeaux et les chevaux. Les éleveurs se consacrent essentiellement à la préservation du cheptel et à l'approvisionnement de la tribu — une activité respectable mais sans gloire.

L'élite aristocratique des Dolgans est composée par les guerriers équestres. Ils n'ont pas d'autres responsabilités matérielles que d'aider à maintenir la formation des troupeaux lorsque ceux-ci se déplacent. Ils se préoccupent principalement de maintenir leur condition en combat, afin de protéger la tribu de ses agresseurs et d'obtenir de bons résultats lors des tournois organisés pendant les camps d'été des clans.

Ces guerriers mesurent normalement plus de 1,80 m, mais la moyenne normale varie entre 1,65 m et 1,80 m. Ils sont assez bruyants, vantards, arrogants et exaspérants de joie — de vrais gamins brutaux et capricieux.

Les Dolgans sont peu présents dans l'ouest du Goromadny. Ils ne s'intéressent que peu au Kislev occidental, qui d'ailleurs le leur rend bien. Il existe cependant une exception, c'est le *lichnostyob* Dolgan (ce qui pourrait se traduire par "rustre superflu" ou "adolescent maniaco-homicidaire picaresque"), un cavalier qui est ou trop violent ou trop joyeux pour que la tribu s'en accommode. De tels guerriers sont expulsés de la tribu afin de mener une vie d'aventures héroïques ailleurs ; il leur arrive de semer la pagaille à travers l'ouest de Kislev. Ils peuvent être utiles en tant que mercenaires et aventuriers, mais généralement, ils créent plus de problèmes qu'ils n'en résolvent.

Le langage Dolgan est différent de l'Occidental, mais partage quelques similitudes avec le dialecte Ungol.



Chronologie de Kislev

Date (Calendrier Impérial — CI)	Evénement
-6250	Les forêts primitives de l'ouest sont occupées par les Elfes. Les montagnes et les steppes restent inhabitées.
-6000	Les montagnes sont colonisées par les Nains.
-4500	Explosion des Portails Interdimensionnels. Première incursion majeure du Chaos.
-3500	Les colonies Elfes s'établissent le long des côtes. Les Nains se répandent dans les Montagnes-du-Bout-du-Monde et dans les Montagnes Noires et commencent un commerce fluvial avec la culture Elfe. *A Erengrad, les traces des colonies Elfes sont rares, probablement recouvertes par des structures ultérieures ou enfoncées dans les sols marécageux.*
-3000	Les Elfes et les Nains exploitent la forêt ouest. Des habitats mineurs se développent le long des rivières. *Il reste peu de ruines de cette période.*
-2150	Augmentation des tensions entre les Elfes et les Nains. Les fortifications majeures Elfes et Naines sur les routes fluviales réduisent la liberté de mouvement dans les régions forestières. *Des ruines de forteresses fluviales Naines peuvent encore être trouvées le long de l'Urskoy et du Talabec Supérieur.*
-2000	Des forces expéditionnaires Naines chassent les Elfes des forêts et assiègent les colonies côtières.
-1600	Les colonies côtières Elfes sont détruites une à une, leurs habitants se réfugient dans les forêts. Alors que les Nains se préparent à s'en prendre à la grande forteresse Elfe de L'Anguille, ils apprennent l'invasion du nord des Montagnes-du-Bout-du-Monde par les Gobelins. Les forces Naines sont immédiatement rappelées, mais la faim, les attaques des Gobelins et la violence des tempêtes hivernales ont raison d'eux. *Des aventuriers Nains cherchent encore des traces de la Deuxième Armée, qui aurait été isolée et détruite le long de l'Urskoy.*
-1500	Le royaume Nain est déchiqueté par les éruptions volcanique au sud et les incursions Gobelines le long des Montagnes-du-Bout-du-Monde. Des royaumes isolés survivent ou émigrent vers les Montagnes Noires et Grises.Les installations commerciales situées le long de l'Urskoy et du Talabec Supérieur sont progressivement abandonnées. Les Gobelins occupent les habitations abandonnées dans les forêts de l'ouest, s'attaquant aux Nains, aux Elfes et les uns aux autres. *On peut encore trouver des artefacts Gobelins à proximité des anciens forts fluviaux Nains.*
-1000	La culture Gobeline est établie dans les forêts de l'ouest et dans les montagnes ; elle commence à s'étendre dans les forêts de L'Empire moderne. Des centres d'adoration démoniaque sont installés sur les anciennes terres sacrées des Elfes et des Nains. *De nombreux centres d'adoration des dieux du Chaos sont installés sur d'anciens sites d'adoration des démons.*
-500	Les tribus de barbares Humains remontent du sud vers les forêts de l'ouest de L'Empire moderne. D'importants habitats s'établissent le long des rivières et des côtes. Les Gobelins se retirent dans les forêts, mais continuent à piller les habitats humains.
0	Les armées Gobelines sont repoussées dans les montagnes par les forces Naines et Humaines alliées. Des tribus Gobelines isolées survivent dans les profondeurs des forêts, mais les sites Gobelins importants disparaissent de l'est des Montagnes-du-Bout-du-Monde. Sigmar Heldenhammer accorde à Krugar, chef de la tribu du Talabec, la souveraineté sur les terres du Talabec, "jusqu'aux Montagnes de l'Est, d'où jaillit le puissant Talabec." Les montagnes restent les propriétés nominales des Seigneurs de Guerre Nains. En fait, elles ne sont plus habitées que par les Gobelins.
500	Les descendants de Krugar tentent vainement d'exploiter les régions forestières. De modestes postes de commerce sont établis aux emplacements actuels de Kislev et d'Erengrad, mais il n'y a toujours pas d'habitat substantiel humain.
1000	La peste et les désordres civils de L'Empire rendent impossible la colonisation des forêts. Des trappeurs et des aventuriers voyagent énormément le long des cours d'eau, remontant parfois jusqu'aux sources du Talabec. La culture impériale et l'autorité sont représentées par des missions de Taal et de Rhya le long des cours principaux, souvent sur des sites précédemment Elfes et Nains.
1500	Première vague de Gospodars qui, sous la pression des Ungols, franchissent la Passe Septentrionale des Lointains et investissent les steppes de la région septentrionale de Cathay. Les contacts avec les missions monacales fournissent aux Gospodars une technologie agricole et un début d'unité culturelle. Les princes Nordiques des peuples Ropsmenn pillent les habitats Gospodars établis sur le fleuve Lynsk et s'établissent eux-mêmes comme une minorité dirigeante à Erengrad.
1750	Les hordes Ungols arrivent dans les forêts de l'ouest. Elles sont dominées par les princes Nordiques au nord, mais prennent le contrôle le long du Talabec et de l'Urskoy. Le culte d'Ulric est établi sous le Prince Vermund dans le nord, alors que les prêtres de Taal et de Rhya dominent sous l'aristocratie Ungole. Les tenants de la faction Talabheim de l'Empire voulaient considérer Kislev comme une province frontalière orientale, mais sans pouvoir véritable.
1900	Dans le nord, une confédération d'états, centrée sur la Cité-Souveraine d'Erengrad sous Ingjald le Rouge, se développe sous le contrôle des princes Nordiques. Des bandes Ungoles menacent Talabheim, où l'Empereur reconnaît la souveraineté du chef Ungol Utilla sur toutes les terres à l'est de Talabheim. La capitale Ungole, Dorogo, devient une cité cosmopolite qui est en contact avec l'Arabie, les royaumes Nains et Cathay.
2000	L'aristocratie Ungole est lentement assimilée par la culture Gospodar.

Les principautés Ropsmenn établissent des contacts commerciaux avec Dorogo.

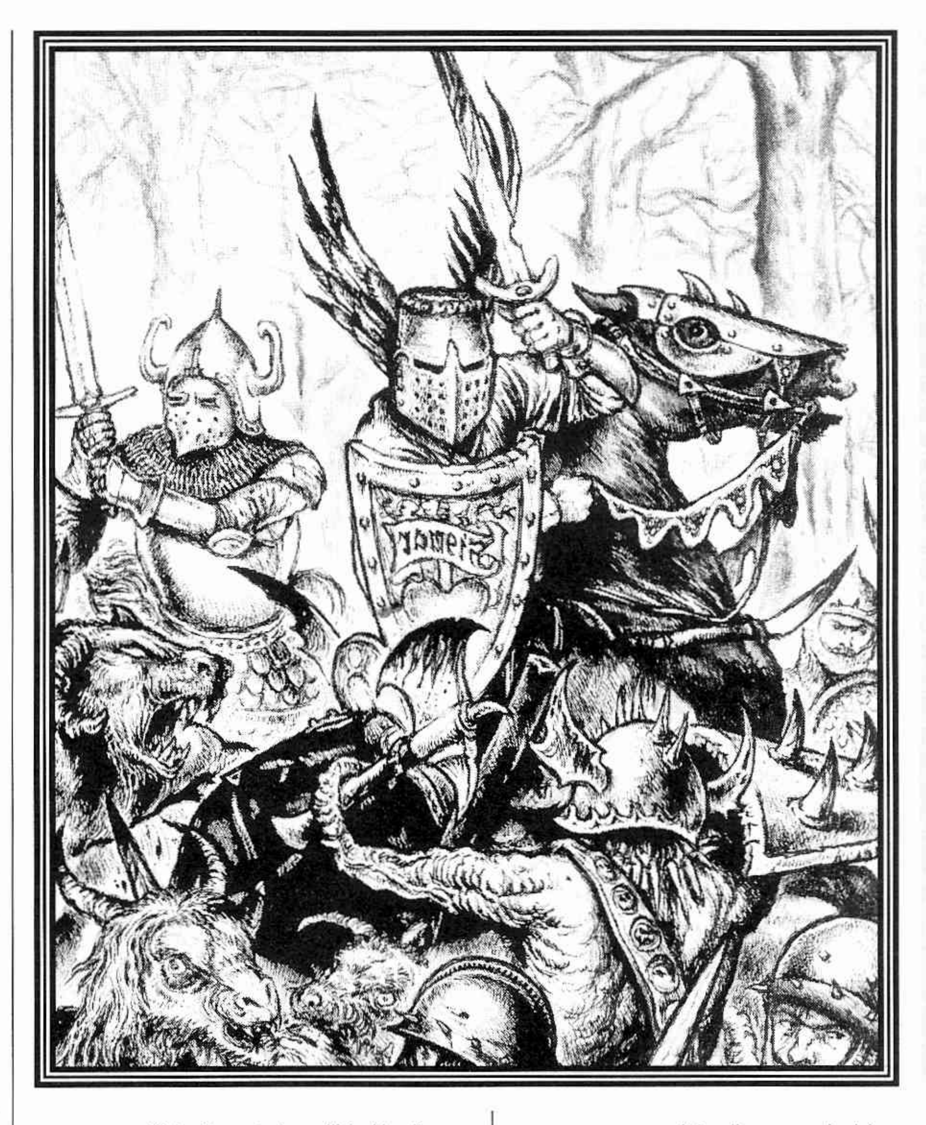
2100 Igor le Terrible, prince d'Erengrad, invite cordialement le prince de Dorogo à rejoindre la Confédération des Etats Kislevans. Lorsque celui-ci refuse poliment, Igor envoie une armée pour obtenir la reddition de Dorogo. Il renomme la cité Kislev et passe quarante ans à consolider les différents états mineurs et les principautés au sud et au centre de Kislev ; c'est la première fois que cette région est réunie sous un seul nom et sous un seul dirigeant. Igor consacra plusieurs décades à la construction du Kremlin, la forteresse du prince située sur la Colline des Héros à Kislev, en surplomb du Fleuve Urskoy.

2134 Les campagnes de conquête et de consolidation entreprises par Igor sont bloquées au pied des Montagnes-du-Bout-du-Monde et dans les steppes Lointaines. Igor déclare néanmoins l'appartenance de ces deux territoires aux Etats Confédérés de l'Empire de Kislev, et se proclame, avec sa descendance, Tsar de tout Kislev.

2247 Les Tsars devenant progressivement faibles et vains, une coalition de bureaucrates gouvernementaux et de prêtres conspirent afin de gouverner par l'intermédiaire de Tsars fantoches. Les premières colonies agricoles s'établissent dans les Lointains, avec un succès mitigé.

2300 La bureaucratie retranchée et le clergé de plus en plus intéressé par les pouvoirs temporels contribuent à la détérioration générale du gouvernement central. Les principautés lointaines et Erengrad sont toujours relativement prospères. Les pillages des Dolgans et des Hobgobelins provoquent l'échec des colonies du Lointains, sauf pour les plus fortes.

2302-3 Les hordes du Chaos traversent le Lynsk. Praag succombe, Erengrad résiste grâce aux alliances avec les princes Norscans, et une armée de mutants et d'Hommes-bêtes assiège Kislev. Des émissaires du Tsar Alexis vont demander l'aide de Magnus le Pieux, Empereur à Nuln. Au bout de deux ans de campagnes, Magnus renverse la situation lors de la cruciale bataille de la Forêt de Grovod et le siège de Kislev arrive à son terme. Avec l'aide des forces Kislevites et des alliés Nordiques, Magnus repousse les armées du Chaos au-delà du Lynsk dans les Terres Incultes du Chaos. Le Tsar Alexis proclame Magnus Héros du Peuple et fait serment d'une fraternité éternelle entre les habitants de L'Empire et ceux de Kislev.



2303-2400 Durant cette période de stabilité relative, le sud et le centre de Kislev prospèrent sous la dynastie Romanoff. Le nord se remet très lentement de l'incursion du Chaos et est toujours infecté par des conflits externes et internes avec les forces inspirées du Chaos. Les dernières colonies du Lointain sont abandonnées.

2400-2475 Erengrad et les autres centres urbains situés le long du Lynsk se remettent progressivement. De nouvelles colonies sont établies au nord du Lynsk. Celles-ci, qui doivent servir de repoussoir aux futures incursions du Chaos, sont solidement renforcées de garnisons militaires substancielles. La série des Tsars Romanoff, aux capacités diverses, s'achève avec Ivan Romanoff, un psychotique qui est assassiné par un prêtre fanatique. Radii Bokha prend le pouvoir avec le soutien des militaires et de l'aristocratie, mais avec l'opposition des prêtres conservateurs et de la bureaucratie.

2475-présent Au nord du Lynsk, l'activité du Chaos augmente régulièrement. Les princes des colonies du nord demandent des troupes supplémentaires et des fonds pour de nouvelles fortifications. Les troupes sont retirées pour affronter d'importantes bandes d'Hommes-bêtes et de mutants qui attaquent le sud et le centre de Kislev. Bolgasgrad, la plus importante des colonies, proteste et se sépare de la confédération Kislevane. L'activité Gobeline augmente le long des Montagnes-du-Bout-du-Monde. Les Dolgans se réunissent sous la bannière du Chef Guerrier Darok Hookhorn et déclarent la guerre à tous les Gobelinoïdes. Il s'ensuit des raids et des représailles sans fin, sans résultat concluant et sans espoir de solution paisible.

Les Classes Sociales

L'Aristocratie

Elle est de prédominance Nordique, à l'exception de quelques familles de militaires ou de dirigeants Ungols datant de la période de domination Ungole.

L'aristocratie de Kislev est en plein déclin. L'influence de la bureaucratie et du clergé sur le Tsar se développe ; les familles aristocratiques ont commencé à perdre leurs possessions territoriales héréditaires au profit du gouvernement en cours de développement et des courtiers du pouvoir cléricaux. Ils gardent un grand prestige et peuvent toujours regarder de haut tous ces *nouveaux riches* des autres classes.

La richesse de l'aristocratie dans l'agriculture de Kislev réside dans l'importance de ses propriétés. Que ce soit en ville ou dans la campagne, c'est l'aristocratie qui possède la terre et qui dirige les vies des fermiers, manouvriers, artisans et marchands qui officient sur ses domaines. Les propriétés du Tsar sont administrées par des Bureaucrates Impériaux, une classe de domestiques civils qui singe les privilèges et la culture de l'aristocratie, mais qui est méprisée par les vieilles familles Nordiques.

Les Militaires

L'armée était autrefois un privilège aristocratique, l'armée d'un gentilhomme pouvant être occasionnellement renforcée par une milice paysanne. Dans l'armée moderne, l'importance de l'infanterie augmente régulièrement et les fils des classes bureaucratique et paysanne y sont admis. Les aristocrates Nordiques prédominent encore parmi les officiers, dans la cavalerie lourde et dans l'infanterie lourde d'élite, alors que les Ungols et les Gospodars forment la piétaille.



Il existe encore des unités d'élite d'archers à cheval Ungols, mais elles sont plutôt ornementales, car le type de manœuvres auxquelles elles sont destinées — attaque éclair, escarmouche audacieuse et manœuvre élaborée — ont été remplacées par des assauts massifs, brutaux et désorganisés dans des terrains boisés difficiles.

Depuis l'incursion du Chaos en 2302, Kislev a vu se développer différents ordres religieux-militaires dédiés à l'éradication du Chaos.

L'Ordre du Loup Blanc s'est répandu depuis L'Empire dans Kislev, où il est reconnu comme une branche de l'élite des Templiers d'Ulric. Les Templiers du Loup Blanc, à peine moins féroces à Kislev, sont généralement des bandes de berserkers mal organisées — ils ne se soucient pas des tactiques, mais ils sont impressionnants au corps-à-corps.

La Fraternité de l'Ours constitue un autre ordre militaire d'élite, dont les membres sont des Forestiers-Templiers adeptes de Taal et spécialistes en escarmouche dans les forêts et en terrain irrégulier. Ce groupe est essentiellement composé de Gospodars.

La Légion du Gryphon était une unité de cavalerie d'élite constituée pendant la guerre contre le Chaos ; en servant L'Empire comme force mercenaire, elle a perdu la plupart de ses honneurs de bataille. Elle a prêté le serment de revenir à Kislev au moindre commandement du Tsar, mais le sentiment général de la hiérarchie militaire Kislevite est que cette option est pratiquement inutile à cause du délai et des distances mis en cause.

Le Clergé

Par tradition terre ayant peu de dieux mais beaucoup de superstitions, Kislev abrite deux cultes principaux : celui d'Ulric (aussi appelé Olric), qui a été introduit par les Nordiques ; et celui de Taal et de Rhya, dont la présence est antérieure à l'histoire connue.

Le culte d'Ulric a la préférence des militaires et de l'aristocratie, alors que les cultes de Taal et de Rhya sont liés aux paysans. Mais la foi religieuse est sur le déclin. Ces deux cultes reçoivent toujours les offices verbaux, mais le cynisme Gospodar fait que la dévotion religieuse est superficielle et sans conviction. Le clergé s'est progressivement politisé et est généralement une extension de toute faction qu'il soutient à un moment.

La plus grande faiblesse du clergé, c'est son incapacité à protéger ses adeptes de la famine ou du Chaos. Selon ses prêches, les sécheresses et les hordes du Chaos sont des punitions pour le manque de foi ; ces désastres, naturels ou non, sont là pour tester la piété des paysans, qui sera récompensée quand l'heure sera venue. Les paysans n'ont que peu de rai-

sons pour louer les dieux alors que leurs enfants meurent de faim et que les hordes du Chaos ravagent tout sans réserve.

La Bureaucratie

Au départ, la bureaucratie n'était qu'une extension du Tsar et de l'aristocratie, mais elle a depuis construit ses bases de pouvoir indépendantes — un service civil vaste, fermé et aussi mobile qu'un glacier. Rien ne peut être fait sans une armée de scribes, d'employés, d'inspecteurs et — le plus important — de percepteurs. Quoique vous puissiez acheter, vendre, ou même regarder, il y aura une taxe dessus. Nominalement ces taxes sont la gratification du Tsar, qui, après tout, est le possesseur de toute la nation de Kislev. Mais de la théorie à la pratique...

Le pouvoir de la bureaucratie a varié au cours des deux derniers siècles. Des Tsars faibles et passifs ont permis à des ambitieux de se retrancher derrière des supporters et des décrets favorables à leurs intérêts. Des Tsars forts et énergiques ont maintenu leur contrôle grâce à une politique sagace, des nominations soigneuses, des agents secrets et parfois des purges impitoyables.

Le Tsar actuel, Radii Bokha, a accédé au pouvoir grâce à l'aide des militaires et de l'aristocratie, et malgré l'opposition du clergé et de la bureaucratie. Bokha consacre le gros des impôts aux campagnes contre les hordes du Chaos, les Gobelins des montagnes et les Hobgobelins des plaines. Ces campagnes étant assez vaines, la bureaucratie les considère comme une opportunité de miner le pouvoir de Bokha et d'installer quelqu'un qui est plus favorable à leurs buts.

La classe bureaucratique tente ardemment de s'attribuer une partie du prestige et de l'éclat de l'aristocratie. Mais comme sa richesse n'est ni héréditaire ni liée aux terres, elle se montre surtout dans les apparences. Les bureaucrates s'habillent de façon ostentatoire, avec des vêtements coûteux, de goût douteux, une imitation des styles de L'Empire, en particulier de Bretonnie. Ils donnent de grandes fêtes, des bals, décorent leurs demeures avec un faste de mauvais goût, et dépensent leur argent en luxe et frivolités. Les aristocrates regardent ces démonstrations grossières avec un dédain condescendant ; les paysans les jugent dépravés.

L'Intelligentsia

Ce petit groupe représente l'élite des intellectuels et des artistes de Kislev, y compris des clercs, des érudits, des physiciens, des mages et d'autres personnes, éduquées et professionnelles. Ce sont souvent des individus puissants ou riches, mais comme, généralement, l'intelligentsia dédaigne la politique, ils n'ont que peu d'influence sur la politique gouvernementale. La seule chose que les membres de cette classe semblent avoir en commun, c'est une certaine notion de la nécessité de l'amélioration de la qualité de la vie — un idéal qui jure étrangement avec leur dédain bien connu et à peine déguisé pour les autres classes. Les races, la culture, la richesse et les personnalités sont très variables.

Les Hommes Libres

La classe des hommes libres inclut des aventuriers, des frontaliers, des mercenaires, des colonisateurs, des marchands, des artisans itinérants et d'autres individus de statut social bas qui voyagent pour vivre. Parmi eux, on trouve les paysans les plus audacieux et ambitieux, qui ont quitté leur terre dans l'espoir d'améliorer leur statut. La plupart sont des individus qui préfèrent la liberté et les défis de la route et de la nature à la routine de la vie urbaine et rurale.

Les membres de cette classe restent occasionnellement dans des colonies pendant de courtes périodes, ou travaillent temporairement pour des individus ou des représentants gouvernementaux d'intérêts financiers, mais, de cœur, ils sont libres et agités. Ils prennent soin de ne pas devenir dépendants des luxes de la civilisation ou de la générosité de leurs employeurs, car ils sont fiers de leur indépendance et de leur capacité à vivre sans terre.

Avec la menace constante des Hommes-bêtes, des mutants et des Gobelins tapis dans les forêts et les collines, les hommes libres ont l'habitude d'éviter les conflits ou de monter des embuscades. Ce style de combat forme un contraste avec les méthodes militaires actuelles, les assauts directs et féroces, et à cause de cela, les uns et les autres se méprisent considérablement. Les hommes libres sont aussi connus pour avoir adopté les méthodes des groupes hostiles auxquels ils sont confrontés — brutalité terrifiante, trophées sinistres, raids nocturnes, etc. — "combattant le mal par le mal", selon leur point de vue. Certains disent qu'ils ne valent guère mieux que les bêtes et les monstres qu'ils combattent.

« C'est ce qu'ils disent, hein ? Et bien, envoyez quelques-uns d'entre eux par ici, avec leurs armures polies, leurs laquais et leurs hordes de troupes. Vous verrez comme ils se débrouillent quand on en vient aux principes. Ensuite ils respecteront peut-être plus ceux qui connaissent les lois de la nature. »



Les Paysans

Par tradition, les paysans avaient un droit sans limite au voyage, à leur guise, et si un seigneur était trop rude ou louait trop cher, ils étaient libres de partir à la recherche d'un maître plus généreux et raisonnable. Dans la pratique, les paysans restent souvent là où ils sont, à cause du risque de se retrouver dans une situation pire, et du fatalisme pessimiste naturel de la classe.

De nos jours, les paysans sont étroitement contrôlés par les décrets bureaucratiques. Ils doivent obtenir l'autorisation du Tsar (celle de la bureaucratie) pour voyager ou changer de maître. Cette autorisation est théoriquement accessible à tous, mais est en fait très difficile à obtenir — le processus exige des paysans qu'ils affrontent leur seigneur avec des plaintes spécifiques, et qu'ils les soutiennent devant une assemblée d'examinateurs.

La personnalité des paysans est la même que celle des Gospodars (voir ci-dessus). Cyniques, fourbes et fatalistes, ils attendent peu de bien de leurs dieux, de leurs maîtres ou de leurs camarades.

La Vie du Paysan Kislevite

En temps normal, les travaux des champs s'effectuent au printemps, en été et en automne, saisons où le paysan mène un combat acharné depuis l'aube jusqu'au crépuscule afin de profiter au maximum de la saison de croissance, qui est bien courte. Ils portent de longues chemises de lin, ceinturées à la taille, ainsi que des pantalons de grosse toile et des bottes en peau ou en feutre. Durant l'hiver, de grands manteaux en peau de mouton les protégent de la morsure des vents. La tenue est similaire pour les femmes, si ce n'est le pantalon qui est remplacé par une ample jupe de lin, et le foulard coloré qui couvre les cheveux relevés en chignon.

Durant la brève saison de pousse, le paysan passe de longues heures dans les champs pour le compte du *Vladely* (Maître ou Intendant) et ne s'occupe de ses propres cultures que dans la faible lumière du crépuscule. Lorsque la lumière s'éteint, il peut rejoindre ses voisins afin de papoter et de grogner sur le temps ou le *Vladely* et ses surveillants.

En hiver, le paysan passe la majorité de son temps dans sa petite cabane, papotant et grommelant ; il trouve sa principale distraction dans le *kvas* — un alcool modérément atroce tiré du pain fermenté.

MJ : Le paysan ivre, insolent et sûr de son destin, constitue la rencontre de PNJ commune dans les villages assaillis par les forces du mal ou du Chaos. Lorsqu'il est soûl, le paysan parle avec moins de réserve aux étrangers — et de façon plus informative. Voir p19.

En été et en automne, la nourriture du paysan est améliorée par quelques légumes frais provenant de son potager, mais le reste de l'année, il se contente de pain, de chou, de concombre et de soupe de betterave. Les journées de jeûne exigées par le culte de Taal et de Rhya, lors des solstices d'été et d'hiver, sont plus honorées par le manquement que par l'observance.

Les cabanes de bois sont simples et peu meublées, juste une table et quelques bancs. Les paysans dorment sur des sortes de caissons de terre cuite qui conservent la chaleur d'un foyer central creusé dans le sol et qui reste allumé toute la nuit pendant l'hiver. Ces cabanes n'ont pas de cheminée ; la fumée s'échappe par une ouverture au centre du toit.

Un oratoire dédié à Taal et à Rhya occupe toujours un angle ; on y fait référence sous le nom de "angle rouge" ou "angle joli" car c'est la seule source de couleur dans la cabane. Les invités, en entrant, ne sont autorisés à parler qu'après s'être inclinés devant l'oratoire et avoir porté leurs lèvres au sol de terre.

MJ : Ce rituel est une adaptation au culte officiel des anciens rituels de vénération de Domovoy (voir p 25). Un paysan peut faire allusion incidemment à "Grand-Père Etincelle" lors de ce rituel courant, et cela permettrait de créer une introduction aux esprits anciens Kislevites pour les étrangers curieux.

La place sociale et la préséance font partie des préoccupations paysannes révélées par leurs coutumes. Un supérieur social (le *Vladely* ou ses surveillants, un prêtre itinérant, ou un ancien vénéré du village) est toujours appelé *olets* ("père") — *« Bonjour, Olets Pyotr. »* Un égal ou un inférieur est appelé *brat* ("frère") — *« Eh, brat, regarde où tu envoies cette faux ! »* Pour saluer un supérieur, on s'incline — plus on s'incline bas, plus on fait preuve de respect. Pour des égaux, des amis, des parents, une simple inclinaison de la tête suffit.

MJ : Les paysans utilisent parfois ces coutumes pour insulter discrètement des bureaucrates ou des étrangers, grâce à des gestes ironiques ou négligents qui accompagnent ce langage apparemment déférent.

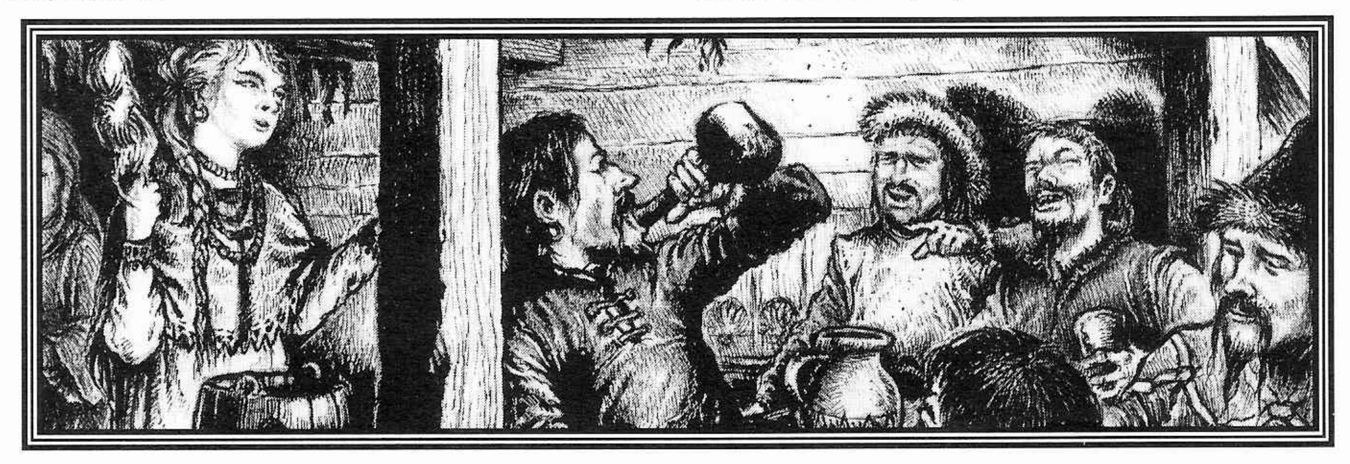
La foi dans le culte de Taal et de Rhya est superficielle et pragmatique. Lorsqu'il prie, fait des sacrifices, rend hommage à l'angle joli, le paysan s'attend à voir des résultats. Lorsque rien ne se passe — la famine et la sécheresse frappent sans pitié, les Hommes-bêtes et les mutants continuent leurs raids et le dur lot du paysan continue à empirer — les prêtres prêchent l'humilité et l'acceptation passive du destin. D'un autre côté, sa révérence superstitieuse des anciens esprits des champs, des rivières et des bois est sincère (voir p 25).

L'hospitalité envers les étrangers — ou les parents — ne fait pas partie de l'éthique paysanne. Quand la vie est déjà si difficile, une générosité ouverte peut amener la ruine de votre famille, et les autres n'ont qu'à s'occuper d'eux-mêmes.

Paradoxalement, le paysan Kislevite peut faire preuve d'une grande compassion pour les infortunés et les désespérés. Des histoires de miséricorde pour les malades, les perdus et les indigents abondent dans le folklore Kislevite. Un paysan misérable prend en charge quelqu'un encore plus misérable que lui, au péril de la vie de sa famille ; le bienfaiteur est récompensé au centuple lorsque le misérable secouru se révèle être un prince, ou le gardien d'un trésor caché, ou une divinité déguisée à la recherche des vertus Humaines (et les récompensant).

Un telle compassion peut même s'étendre aux mutants innocents ; lorsque ceux-ci peuvent encore être perçus comme Humains, le paysan peut juger que leur condition est encore pire que la sienne. C'est une des raisons qui ont empêché la persécution des mutants de prendre la même proportion que dans L'Empire, et qui permettent aux mutants "inoffensifs", tels que Georgiy Pyotrovitch (que nous allons rencontrer bientôt), de vivre.

MJ : Utilisez cet élément de conte dans les campagnes Kislevites, accordez aux PJ la possibilité de se lier avec des malheureux, puis récompensez-les ultérieurement avec des magiciens triomphalement révélés, des héros, des messagers des dieux qui aideront les PJ à leurs heures de détresse les plus grandes.



L'Enfant-Bête



Introduction

« Mes paysans sont terrifiés, » dit Ivan Ilyitch Hertzen, Intendant du Tsar pour les terres du village de Voltsara. « Ils se terrent dans leurs huttes et les champs restent en friche. Ils ne s'occupent même plus de leurs propres légumes. Un frère et une sœur ont été découverts ; ils avaient été vidés comme des fruits. Deux autres enfants ont disparu. Si je n'obtiens pas de récolte, la population va mourir de faim et je vais passer à la casserole. »

« Si vous cherchez les hommes sauvages dans leur forêt, vous devriez vous adresser à Pyotr Pyotrovitch, le charbonnier » vous indique Oleg le Surveillant. « Il paraît que son garçon en fait partie — il a la marque de Tzeentch, c'est sûr, et sa famille aussi. »

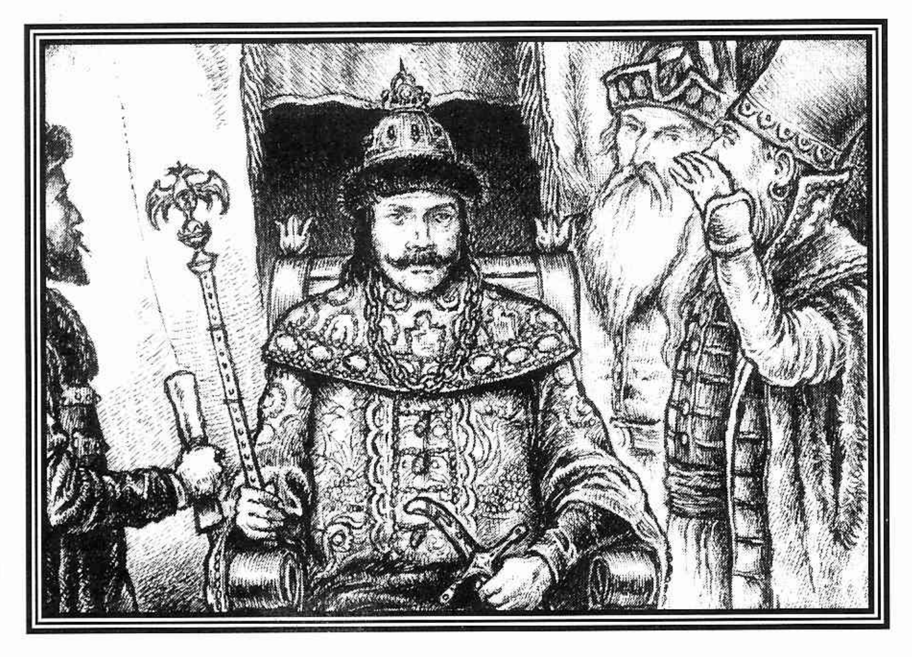
Dans ces temps rudes, ce sont des hommes rudes qui sont utiles. Chercher les Hommes-bêtes dans leur refuge est une entreprise risquée, mais c'est le travail des aventuriers indépendants, agents du Tsar et ennemis jurés du Chaos.

Résumé

Le village de Voltsara est attaqué par une bande d'Hommes-bêtes. Leur repaire, enfoui dans la forêt, est pratiquement impossible à trouver sans aide ; les aventuriers doivent obtenir l'appui d'une famille de paysans dont le fils vit dans la forêt. Les aventuriers pourront localiser le campement des Hommes-bêtes dont les villageois sont victimes grâce à cet Enfant-bête.

Il leur faudra d'abord persuader la famille méfiante de les aider. Puis ils devront apprendre à connaître les anciens esprits de la nature adorés par les paysans Kislevites et obtenir leur secours pour localiser l'Enfant-bête. Une fois trouvé, celui-ci devra surmonter sa suspicion et sa peur des Humains. Même avec l'aide de l'Enfant-bête, les aventuriers auront peut-être besoin du soutien des esprits des forêts et de l'eau les plus ténébreux et les plus dangereux pour affronter les Hommes-bêtes.

Cette aventure est une opportunité pour apprendre à connaître le paysan Kislevite, son mode de vie, sa personnalité et ses superstitions ; ces informations sont vitales pour le succès des aventuriers. Différentes approches sont fournies au cours de l'aventure, pour aider le MJ à mener celle-ci et pour fournir des documents de référence pour les campagnes basées à Kislev.



Après cela, les PJ sont transférés dans une pièce latérale, où l'un des conseillers du Tsar les rejoint après quelques minutes. Son Occidental est teinté d'un léger accent.

« Le Tsar Radii Bokha, Tsar des Kislevites, Père du Peuple, m'a chargé de vous accueillir, honorables Chevaliers Panthère... »

C'est peut-être dû à son accent, mais il semble y avoir une pointe de sarcasme dans son discours.

« ...A l'est, à trois jours de voyage le long du fleuve, se trouve un pays appelé Voltsara, dont l'Intendant est un certain Ivan Ilyitch Hertzen. Quelque chose a perturbé les villageois locaux ; vous vous présenterez à l'Intendant qui vous donnera ses ordres, vous résoudrez cette situation de manière satisfaisante. Une fois cela fait, vous vous présenterez ici, où vous recevrez de nouvelles instructions. Mon nom est Vladimir Ilyitch Bogdanov, et vous me ferez votre rapport personnellement.. »

Bogdanov n'admettra aucune question ; toute demande amènera la réponse suivante : les PJ trouveront à Voltsara des réponses meilleures que ce qu'il peut leur fournir. Il leur donnera un document prouvant qu'ils sont au service du Tsar et leur signifiera que leur bateau part dans une heure, ce qui leur laisse juste le temps de se restaurer et de se préparer pour le voyage.

Ses suggestions sont renforcées par la présence de la douzaine de Chevaliers du Loup Blanc qui ne quittent pas le groupe un seul instant.

Commencer l'Aventure

Cette aventure peut être entamée de différentes façons, selon la manière dont vous l'utilisez :

La Campagne de l'Ennemi Intérieur ou la Campagne de Kislev

Lorsque les PJ arrivent à Kislev, leurs papiers et leurs insignes de Chevaliers Panthère leur permettent d'atteindre le palais du Tsar sans difficulté. Cela suppose qu'ils les ont toujours, bien entendu — s'ils ont été perdus ou volés durant le voyage, vous pouvez suspendre l'action pendant des journées entières, le temps que la bureaucratie examine la question. A la fin, l'identité des PJ devrait être confirmée, et ceux-ci pourront obtenir une audience auprès du Tsar lui-même.

Le Tsar Radii Bokha est une homme de forte corpulence, d'une cinquantaine d'années, avec une moustache épaisse et des cheveux noirs qui lui tombent dans le cou. Il ne semble pas impressionné lorsque les PJ pénètrent dans la salle du trône, escortés par une douzaine de chevaliers de l'Ordre Kislevite du Loup Blanc. Si un des PJ essaie de s'adresser directement au Tsar, ou de parler avant que l'on se soit adressé à lui, un, ou plusieurs, chevalier lui donnera un coup dans les côtes avec le pommeau de son épée. En cas d'insistance, la pointe pourrait entrer en action.

Le Tsar toise les aventuriers pendant quelques instants, puis se tourne vers le petit groupe de conseillers qui entoure son trône. La conversation se déroule à voix basse — trop basse pour être entendue — mais il est clair qu'il est quelque peu désappointé par les "Chevaliers Panthère" de Middenheim. Tout personnage ayant une *Acuité auditive* ou pouvant *Lire sur les lèvres* **et** capable de comprendre le dialecte Kislevite de l'Occidental peut surprendre ce qui suit grâce à un Test d'**Int** réussi :

Tsar : Vladimir Ilyitch, qui sont ces gens ? Etes-vous sûr que leurs papiers sont en ordre ? Y-a-t-il la moindre des chances pour qu'ils les aient volés ?

Conseiller 1 : Il semble que non, Père du Peuple. Nous devons conclure que ces... *gens* sont soit les Chevaliers Panthère que vous avez demandés à Middenheim, soit des faussaires de première catégorie...

Conseiller 2 : Et les faits semblent mener à la première conclusion, Père du Peuple. S'ils étaient assez habiles pour fabriquer leurs documents et leurs insignes, ils auraient dû réussir à présenter une apparence plus convaincante.

(Murmures d'agrément)

Tsar : Hmmm. Notre Frère de Middenheim en entendra parler. Giyorgi Petrovitch, je crains qu'ils ne conviennent pas à notre problème. Etant donné qu'ils sont là, qu'allons-nous en faire ?

Conseiller 2 : Et bien, Père du Peuple, l'Intendant de vos terres de Voltsara, Ivan Ilyitch Hertzen, a adressé une requête. Il vient d'y avoir quelques morts et tous les paysans sont terrifiés par des Hommes-bêtes.

Conseiller 1 : Et, Père du Peuple, cela nous permettra de juger de leurs capacités. Leur apparence *pourrait* être trompeuse.

Tsar : Bien. Qu'il soit fait ainsi.

Comme Aventure Indépendante

A Kislev : Il existe deux possibilités, et vous pouvez en trouver d'autres si nécessaire :

Le Tsar (ses ministres, ou ses agents) engage ou recrute les aventuriers dans la cité de Kislev, avec la promesse d'une bonne récompense pour services loyaux, puis les envoie par bateau à Voltsara — Les deux derniers paragraphes ci-dessus peuvent servir d'introduction, avec quelques modifications légères.

Ivan Ilyitch Hertzen, Intendant des terres du Tsar de Voltsara, fait annoncer dans les environs :*"Cherche aventuriers courageux, vaillants combattants du Chaos, pour débarrasser Voltsara de ses agresseurs mutants. Toutes charges payées, récompense quand la mission est accomplie."*

Ailleurs : La vie rurale de Kislev est proche de celle des zones forestières de Bretonnie, des Wasteland, ou de L'Empire. Remplacez l'Intendant par un noble propriétaire terrien et modifiez les noms selon la culture.

Les esprits anciens devraient être connus sous d'autres noms dans les autres pays, mais devraient avoir les mêmes personnalités et les mêmes pouvoirs. Le temple Nain et son occupation par les Gobelins sont possibles dans tous les pays indiqués ci-dessus.

Le Village de Voltsara (voir Carte 3)

Le village de Voltsara, comme la plupart des villages de Kislev, s'étend le long d'une route large et sans pavés. De petites habitations — de simples cabanes à une pièce — bordent la route, les potagers individuels étant de l'autre côté. Le solide Manoir de l'Intendant est situé à l'extrémité de la route, au sommet d'une élévation, avec les granges, les bâtiments fermiers, les ruches, les vergers et les ateliers des artisans.

L'oratoire dédié à Taal et à Rhya est installé au pied de cette élévation, et c'est là que les anciens président les fêtes et les services, où les sacrifices de grain et de bétail sont faits, et où les prêtres itinérants officient lors de leurs visites périodiques. Cette terre sacrée protège le village des actes maléfiques des anciens esprits — c'est du moins ce que disent les prêtres.

Les paysans honorent de toute façon les anciens esprits dans les champs de seigle — la richesse de ces terres — qui entourent le village.

Le fleuve Urskoy coule à un kilomètre et demi de là, avec un embarcadère, quelques petits bateaux et des entrepôts de stockage et de travail.

Au bout des champs, des bois aérés permettent aux villageois de se fournir en bois de coupe, en charbon ; ils peuvent aussi y chasser. Ces lieux sont dégagés et bien éclairés ; la lumière filtre à travers la voûte verdoyante et illumine les clairières et les sous-bois, des chemins forgés par le passage serpentent dans les fourrés plus denses et les groupes d'arbres plus âgés.

Au-delà, c'est la forêt vieille et obscure. Aucun soleil n'atteint le sol humide et encombré. Des champignons blancs s'épanouissent dans les troncs qui pourrissent à terre, la densité du sous-bois rend pratiquement impossible tout déplacement en dehors des quelques pistes et sentiers. Certains mènent à d'autres villages, d'autres à des habitations abandonnées, à des carrières, ou même à des clairières, à des ruines, à des monuments de pierre aux origines obscures. C'est au cœur de cette forêt que les anciens esprits maléfiques demeurent et que les servants du Chaos se terrent.

Les Etrangers Arrivent (voir Carte 4)

La manière la plus facile d'atteindre Voltsara est le voyage en bateau sur l'Urskoy. Des chemins longent le fleuve, mais sont des cibles potentielles des Hommes-bêtes et des autres habitants des forêts.

MJ : Vous êtes libre d'improviser des attaques nocturnes visant le campement des aventuriers, ou d'autres incidents. Si vos joueurs sont amateurs de bagarre, des Hommes-bêtes peuvent tendre une embuscade sur le fleuve — similaire à l'incident décrit dans Mort sur le Reik *— et la rencontre risque d'être très active, de quoi leur donner quelques frissons.*

L'arrivée d'étrangers à Voltsara, comme dans toute propriété ou tout village éloigné, est d'habitude un grand événement. S'ils sont attendus, les visiteurs seront accueillis au hangar à bateaux par un envoyé du Manoir. Même s'ils arrivent à l'improviste, des enfants qui jouent près de l'eau se précipiteront pour porter la nouvelle, et un attroupement se formera autour des nouveaux venus.

Mais lorsque les aventuriers approcheront du village, ils remarqueront que l'endroit semble désert. Tout personnage Kislevite ou Forestier réalisera l'étrangeté de la situation — les autres personnes la réaliseront avec un Test d'**Int** réussi. Les PNJ Kislevites — marins, guides, laquais — s'interrogeront à haute voix sur ce qui s'est passé — épidémie ? fête particulière ? massacre ? Personne n'accompagne les aventuriers jusqu'au village. Les portes et les volets des maisons sont tous fermés et barricadés, personne ne travaille dans les champs — vraiment inhabituel à cette époque de l'année.

L'Approche d'une Maison de Paysan

Si les aventuriers s'approchent d'une maison, l'accueil dépendra de leur classe sociale apparente et de leur comportement. La porte ne s'ouvrira que sous la menace de violence ou de rapport fait à l'Intendant — le *Vladely*.

Si les aventuriers font preuve de fermeté et d'assurance, ils seront traités comme des gens de condition sociale supérieure — « Oui, *Olets*, la maison sur la colline, et le *Vladely* que vous cherchez. »

En cas de menace, les paysans coopéreront de mauvaise grâce, mais rappelleront aux aventuriers (à travers la porte fermée) que le *Vladely* n'appréciera pas que l'on s'en prenne à ses manouvriers. « Pas mes oignons, Brat. Au bout de la route. Et attention à ma porte, siou-plait, sinon faudra que vous l'arrangiez après. »

Si les aventuriers se montrent trop polis ou déférents, les paysans seront téméraires et feront quelques commentaires insidieux sur leur ignorance. « On comprend que vous puissiez penser que le *Vladely* vit ici. C'est une erreur courante. Tous les riches vivent dans de petites bicoques. Tout le monde le sait (ricanement discret). »

Si les PJ s'informent sur le problème du village, les paysans ne diront strictement rien, et insisteront pour qu'ils s'adressent au *Vladely*. Ils laisseront échapper quelques détails :

— douze paysans ont été tués, plusieurs en plein jour, mais aucun témoin n'a survécu aux attaques ;

— les meurtres ont été commis de façon absurde et brutale, par quelque chose qui est très fort ;

— tout le monde pense qu'il doit s'agir d'une bande d'Hommes-bêtes.

Le Paysan Soûl

Alors que les aventuriers s'approchent du Manoir, la porte d'une maison s'ouvre et un paysan à moitié écroulé recule très rapidement, en faisant de grands moulinets avec les bras pour garder son équilibre et en riant bruyamment. Il heurte un des PJ de votre choix (de préférence celui qui sera le plus facilement offensé), rebondit et s'effronde sur la route. Le PJ doit réussir un Test de **I** pour rester debout. En cas d'échec, la route *doit* être boueuse, ou couverte de substances encore moins agréables. Cela ne produira pas une très bonne impression au Manoir.

Le paysan tente plusieurs fois, sans succès, de se mettre debout, et parle tout le temps :

« Ah-hah-hah-ha ! Humbles salutations, *Olets Estrangers*, et bienvenue au...(*balayage de la main*)...village maudit de Voltsara. »

Tentative de profonde révérence, et plongeon la tête la première sur la route. Il parle toujours.

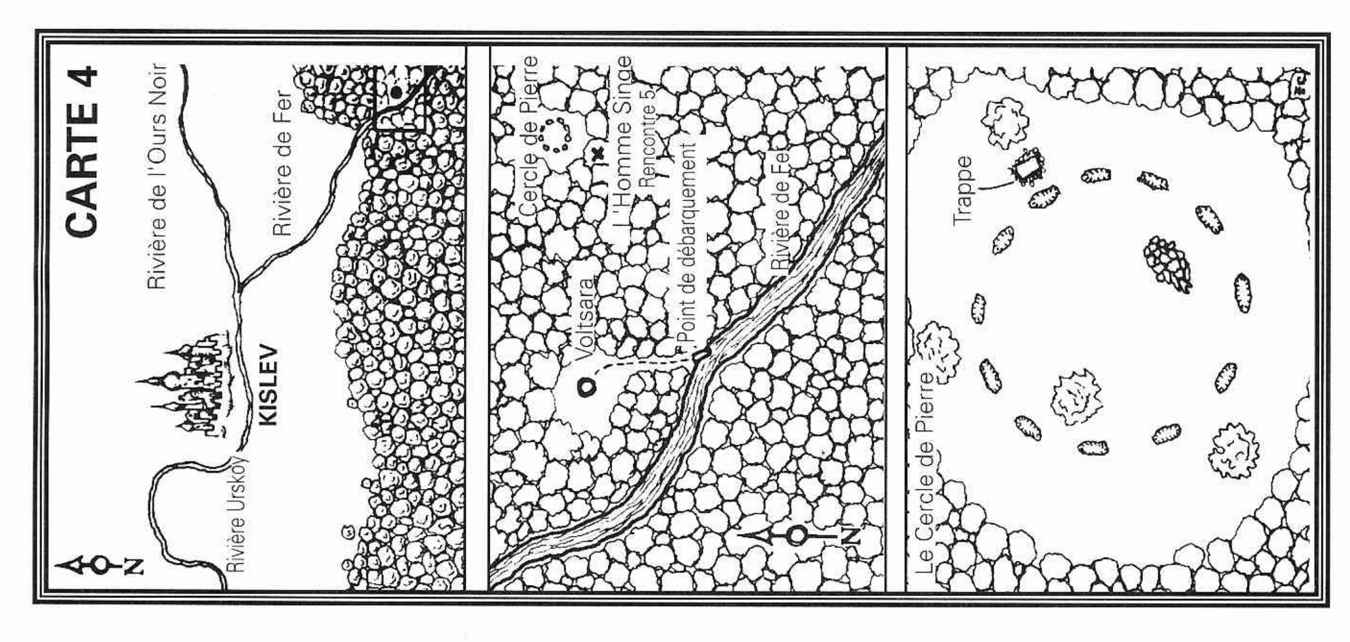
« Venus vous faire tirer les bras, hein ? Vous êtes au bon endroit. Et qui s'en soucie ? Ce bon vieux Tzeentch sera content de vous en faire pousser une autre paire — toute taille et couleur au choix. »

Eructation bruyante, surprise apparente puis satisfaction. Rires brefs, puis regards menaçants vers les PJ.

« Sait pas pourquoi ils sont tous si sinistres. Les prêtres disent que tout est sous contrôle. Pas de problème, non, mes bons pères. Taal et Rhya nous protègent, pauvres paysans. C'est sûr, vraiment sûr. »

Si les PJ tentent de l'interroger, il rit très, très, fort, s'arrête brusquement au milieu d'un hoquet, tousse, prend l'air angoissé, puis rend son déjeuner sur les bottes d'un PJ et s'évanouit.

MJ : Le seul but de cette rencontre est d'ennuyer les PJ et de leur donner un aperçu des dangers à venir. Le paysan ivre ne dispose d'aucune autre information qui ne puisse être obtenue plus facilement et plus sûrement de Hertzen, au Manoir. Cela dit, si les PJ ne lui font pas avaler ses dents pour son attitude grossière, il peut se montrer si reconnaissant (après la disparition de son hébétement et la prise de conscience qu'il aurait pu mourir), qu'il offre ses services comme porteur. Il sera alors le seul paysan volontairement coopératif, et il n'y arrivera qu'en fortifiant son courage à coup de kvas. Un tel PNJ, pittoresque, ivre, peut être d'une utilité restreinte, mais est certainement source d'amusement et — qui sait — peut être recruté dans une situation d'urgence comme PJ de remplacement, transformé par une crise de courage en graine de héros.



CARTE 3
Village de Voltsara

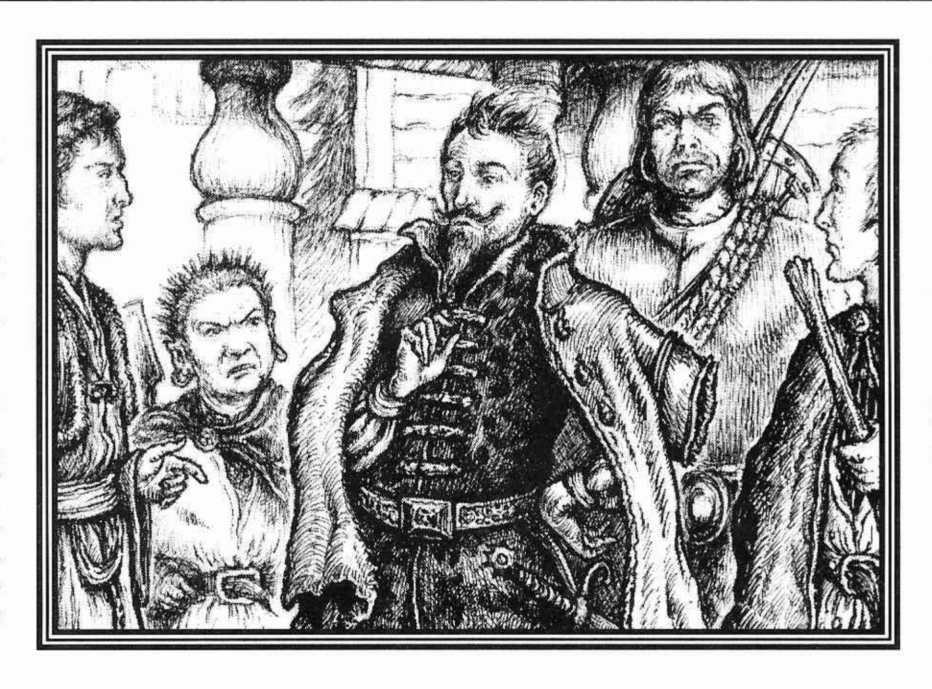
Manoir des Hertzen
Vergers
CHAMPS
Le Manoir
Habitation typique de paysan
Ateliers
Grange
CHAMPS
N

Le Manoir

Les aventuriers devraient continuer vers le Manoir et s'entretenir avec Herzen (voir ci-dessous).

S'ils ont été envoyés par le Tsar, les termes de leur service sont déjà arrangés, mais ils ont reçu l'ordre de se présenter à Hertzen ; celui-ci et son personnel représentent une bonne source d'informations.

S'ils sont là en tant que mercenaires, ils devront obtenir un contrat pour leur service. Hertzen attaquera avec une offre de 50 Roupies d'or (la même valeur que les Couronnes d'Or Impériales), mais peut être amené à doubler son offre. Donnez aux PJ un bonus de +10 à leur Test de *Marchandage* s'ils ont parlé avec les paysans et appris la gravité de la situation, car Hertzen essaie de la minimiser pour maintenir une offre faible.



L'Histoire de l'Intendant

Ivan Ilyitch Hertzen accueille les aventuriers sur le vaste porche de son Manoir (sans trop de cérémonial) et explique les événements récents qui nécessitent l'intervention des aventuriers. Toute tentative d'interruption provoque un étonnement poli — *personne* n'interrompt le *Vladely* — et la reprise immédiate de la narration, sans qu'il ait tenu compte de tout commentaire ou question.

« C'est si aimable à vous d'être venus. Il règne un certain désordre par ici, vous savez — des paysans avec des parties arrachées, des gamins à moitié dévorés qui flottent dans les étangs, des ruches qui semblent avoir été entièrement gobées — c'est très déconcertant. La Dame et moi sommes très concernés. Aussi habile que je sois avec une lame (*démonstration de quelques grands mouvements d'épée*), je ne pense pas pouvoir affronter seul des hordes d'Hommes-bêtes ou pire. Les prêtres nous ont assuré que nous ne risquions rien au Manoir, grâce à l'oratoire de Taal et de Rhya — une protection certaine contre les servants du Chaos, qu'ils disent — mais nous sommes malgré tout quelque peu... ennuyés, voyez-vous.

Tout cela a commencé il y a trois mois, lorsque Alexis — c'était mon contremaître, paix à son âme — est revenu en disant qu'il avait trouvé un vieux cercle de pierre. Il n'a pas dit où. Selon son récit, il creusait à la recherche d'un bon coin pour faire du charbon, quand il a heurté une structure de pierre. Il est revenu le soir, et reparti le matin, aux premières lueurs de l'aube. On ne l'a jamais revu. J'ai envoyé quatre surveillants et une équipe de manouvriers, mais nous n'avons trouvé ni Alexis, ni l'endroit. J'étais très ennuyé de le perdre, mais je ne pouvais rien y faire. Il peut arriver beaucoup de choses dans ces bois, voyez-vous.

Plus rien n'arriva jusqu'à il y a quatre semaines ; nous avons découvert les corps mutilés de plusieurs bûcherons. "C'est ce qui est arrivé à Alexis" nous sommes-nous dit ; nous avons commencé à monter la garde et à limiter les voyages dans les Vieux Bois. Depuis, nous avons perdu douze personnes : cinq étaient des enfants, deux ont été emportés en plein jour. Personne n'a rien vu — du moins, aucun survivant n'a pu nous en faire le récit — mais les traces de sabots et les broussailles arrachées font penser aux Hommes-bêtes. Il y a peu de chose qui ait la force d'arracher les membres d'un homme, ou de l'étriper, mis à part les ours, et c'est trop régulier pour être des ours.

Nous ne savons même pas par où commencer à chercher. Oleg — un de mes surveillants — a pensé que vous devriez parler au charbonnier, Pyotr Pyotrovitch. Il dit que son fils en fait partie et pourrait vous mener aux monstres. Je n'aime pas trop cette idée. Pyotrovitch est vieux et sénile, et ne sera sans doute pas trop disposé à vous mettre sur la trace de son fils — mais j'ai dit que je vous le mentionnerais, et je l'ai fait. »

Hertzen s'occupe des arrangements et envoie les surveillants informer les paysans du statut des aventuriers.

« Ces gens sont à mon service. Obéissez-leur comme vous m'obéiriez, où vous en répondrez devant moi. »

Les aventuriers devraient être hébergés dans les dépendances et nourris avec les artisans et les surveillants qui n'habitent pas dans les maisons un peu plus agréables qui sont aux abords du Manoir. Tout aventurier ayant un statut social nettement supérieur (Initié, Erudit, Sorcier, Noble, etc.) recevra l'hospitalité du Manoir et pourra prendre ses repas avec la famille de l'Intendant.

Ivan Ilyitch Hertzen, Intendant de Voltsara (Gentilhomme)



M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	30	3	3	7	43	1	38	52	34	39	31	43

Compétences :
Alphabétisation, Armes de Spécialisation — Escrime, Baratin, Chance, Charisme, Eloquence, Equitation — Cheval, Etiquette, Héraldique, Sens de la Répartie.

Possessions :
Ce qui est nécessaire.

L'Intendant de Voltsara est un membre de la classe bureaucratique qui s'est élevé. De tels *nouveaux riches* s'habillent généralement de façon ostentatoire, avec des tenues de toile fine très décorées, brodées, et parlent en affectant la diction élevée et les manières de la classe supérieure — ils parodient souvent, sans le vouloir, le style aristocratique, et c'est d'un goût assez douteux.

Pour son interprétation, la façon de parler idiote des classes supérieures vue par les Monty Python convient très bien, avec ses gestes amples et flamboyants et des politesses raillant le manque de prétention, mais qui attirent une attention dévalorisante sur le luxe et les extravagances dont ils s'entourent. « Désolé de vous recevoir dans ces vieux chiffons (*cliquetis de joaillerie, rajustement de la fine dentelle des manches*) mais je viens juste d'apprendre votre arrivée. »

Au Boulot

Après avoir fini son histoire, Hertzen invite les aventuriers à se mettre directement à l'œuvre. Leurs plans ne l'intéressent visiblement pas — « Non, non, je ne veux pas connaître les détails, faites-le, c'est tout. »

Si les aventuriers demandent de l'aide ou de l'équipement, il fera en sorte que ses surveillants le fournissent, si la demande est raisonnable (c.-à-d. facilement remplaçable, sans valeur, à portée de main et d'une utilité plausible). Par exemple, ils ne pourront pas obtenir de chevaux de selle (sauf peut-être les gentilshommes ou ceux de niveau similaire), mais les animaux de bât ou de trait ne poseront pas de problème.

Pour les bras supplémentaires, le problème est tout autre. Les paysans refusent de quitter le village, aussi bien de jour que de nuit. Ils pourraient y être forcés par les menaces ou la violence, mais leur utilité sera faible car ils fileront à la première occasion et ne serviront à rien en combat.

Un aventurier au charisme personnel immense et à la stature héroïque peut souhaiter persuader un paysan de les aider volontairement ; faites un Test de (**Soc** + **Cd** du PJ, moins **Int** + **FM** du paysan: *Baratin* +10, *Charisme* +10). Hertzen acceptera volontiers que le paysan les accompagne. Il peut être persuadé de donner des ordres à un surveillant pour qu'il accompagne les aventuriers, mais un Test de *Loyauté* (envers Hertzen) doit être réussi pour que le surveillant accepte, et ce Test doit être refait à chaque fois qu'il se passe quelque chose de déplaisant, de mystérieux, de menaçant ou de terrifiant (avec de solides pénalités, à votre guise). Les profils du paysan et du surveillant typiques sont donnés en p 139-140.

Succession de Rencontres

Cette aventure est conçue comme une succession de rencontres, chacune menant à la suivante et/ou fournissant des informations utiles, ce qui conduira à une apogée dramatique, avec quantité de plaies et bosses, d'horribles monstres, de redoutables créatures magiques et d'anciens butins. La succession des rencontres et les éléments à en retirer sont les suivants :

1. Pyotr Pyotrovitch. Il peut apprendre aux aventuriers tout ce qu'il sait sur les anciens esprits.

2. Les Esprits. Des contacts réussis avec les esprits permettent aux aventuriers d'atteindre l'Enfant-bête et fournissent des alliés potentiels contre les Hommes-bêtes. Entre-temps, cela mène à...

3. Père l'Ours. Une compétition unilatérale qui conclut un pari entre deux des Esprits.

4. L'Enfant-Bête. En établissant des contacts honorables et compatissants avec l'Enfant-bête, les aventuriers peuvent gagner sa confiance, obtenir des informations sur la localisation du camp des Hommes-bêtes et peut-être même son aide contre eux.

5. Le Cercle de Pierre. Grâce à une approche furtive, les aventuriers peuvent abattre les premiers Hommes-bêtes un à un. Ils doivent affronter le Guerrier du Chaos et son Démon domestique — ou se contenter de laisser filer des ennemis aussi puissants. Les PJ peuvent aussi choisir d'attaquer directement les Hommes-bêtes — ce qui risquent d'amener la perte de quelques aventuriers et l'échec de la mission.

6. Le Temple Nain. Lorsque le problème du Guerrier du Chaos et de son Démon est réglé, les PJ peuvent nettoyer la vieille ruine Naine et rendre le repos aux fantômes qui la hantent. Ils peuvent alors explorer les tombes Gobelines et peut-être découvrir un trésor important.

Cela sera plus facile pour les PJ si les joueurs abordent les événements dans cet ordre, mais il est possible d'atteindre une conclusion heureuse par d'autres manières. Ne soyez pas inquiet si les joueurs laissent échapper quelque chose, ou insistent pour agir à leur guise.

Rencontre 1 : La Fierté d'un Père

Pyotr Pyotrovitch et sa femme Annya vivent dans une vieille maison délabrée au bord des champs, au nord de Voltsara et du fleuve. Ils ont travaillé depuis des décennies comme charbonniers, alimentant les fourneaux du village.

Pyotr a été atteint par le Chaos, mais d'une façon si bénigne que sa seule manifestation est un comportement excentrique qui peut facilement passer pour la malédiction d'un âge avancé.

Mais il y a aussi son fils, Georgiy Pyotrovitch, l'Enfant-bête. Georgiy est âgé de 35 ans et a à peine changé depuis qu'il a fui le village, il y a 23 ans. Georgiy a toujours été lent d'esprit et mal à l'aise dans la Société Humaine, mais personne n'a attribué son défaut à l'infection du Chaos. Maintenant que les servants du Chaos infestent Voltsara, les gens imaginent qu'ils ont toujours vu la marque du Chaos sur Georgiy et aussi sur son père.

Pyotr est âgé de 80 ans et Annya de 70, mais tous deux sont vigoureux et en bonne condition, remarquablement alertes pour leur âge. Annya ne parle presque pas — elle n'a jamais beaucoup parlé, et ce n'est pas maintenant qu'elle va commencer. Pyotr est tout le contraire — il est constamment en train de marmonner, à son attention et à celle de tous ceux qui veulent bien écouter, sur le temps, le déclin de l'aristocratie, les rigueurs de la vieillesse et la stupidité des prêtres. Il n'y a rien qu'il aime autant qu'une longue discussion sur la théologie, mais ses conversations ont tendance à tourner au monologue.

Pyotr est une véritable autorité en ce qui concerne les esprits de la nature qui habitent les champs, les forêts et l'eau des environs de Voltsara. De telles connaissances ont failli être perdues au cours des deux derniers siècles — les prêtres ont réussi à éliminer les derniers vestiges des cultes de la nature dans la plupart des communautés paysannes. Pyotr n'en parle pas beaucoup, et seuls les anciens pourraient se rappeler — dans leurs moments de lucidité — que Pyotr était une sorte de magicien.

Au contraire des autres paysans, Pyotr ne se cache pas derrière des portes barricadées ; il est dans la forêt, avec sa hache et sa mule, ramassant du bois pour faire du charbon. Quant à Annya, elle vaque à ses tâches habituelles. Vu leur âge, tous les deux semblent avoir une énergie presque surnaturelle.

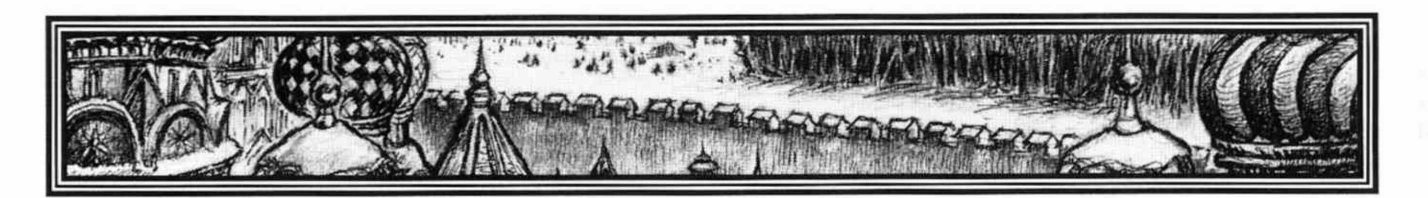
MJ : Les joueurs peuvent y attacher trop d'importance. Pyotr et Annya sont tout simplement de vieux oiseaux inhabituellement alertes. Si les joueurs veulent voir là le travail du Chaos ou de la sorcellerie, laissez-les faire.

Pyotr et Annya se croient protégés des attaques des Hommes-bêtes grâce à leur fils, qui s'est enfui dans la forêt il y a vingt trois ans de cela.

Ils croient qu'il est le chef de ces Hommes-bêtes qui attaquent maintenant le village. En fait, ils ont eu de la chance d'échapper à l'attention des Hommes-bêtes, pour l'instant.

Les réactions de Pyotr et Annya vis-à-vis des aventuriers passent par trois phases.

1. Accueil aimable mais superficiel : Annya offre aux visiteurs une tasse de *kvas* et leur demande d'attendre que Pyotr revienne des bois pour le repas. Après son retour, Pyotr bavarde volontiers avec les aventuriers.



« Bien, bien. Des voyageurs du grand monde extérieur. Vraiment bienvenue. Qu'y a-t-il de neuf à Kislev ? Est-ce que Radii est toujours le Tsar ? Peuh ! Du gaspillage de chou, cet homme. Je pourrais tirer un meilleur Tsar d'un agneau nouveau-né. »

2. Hostilité soupçonneuse : Lorsque Pyotr et Annya réalisent que les aventuriers sont sur la trace des Hommes-bêtes, et qu'ils recherchent leur fils, ils pensent immédiatement que Georgiy est en danger, et deviennent immédiatement très polis, mais absolument pas coopératifs.

« Non. Aucune idée de l'endroit où il peut être. Disparu depuis 23 ans ce printemps. L'a plus vu depuis. »

3. Coopération prudente et sceptique : Si les aventuriers persuadent Pyotr et Annya que la survie du village est en jeu, et que la protection de leurs voisins, victimes des Hommes-bêtes, repose sur leurs épaules, Pyotr leur dira ce qu'il sait sur son fils. Si les PJ sont assez perspicaces pour jurer sur tous les dieux (ou tout autre serment aussi solennel) de ne pas nuire à Georgiy, Pyotr et Annya se montreront particulièrement coopératifs.

Si le couple est persuadé d'offrir son aide, voici ce que Pyotr peut dire sur son fils. Les notes en italiques vous sont strictement réservées.

— Georgiy est un bon garçon, il est juste un peu lent d'esprit.

C'est assez vrai. Georgiy n'est pas une menace pour les autres. Il est lent d'esprit, mais ses talents concernant les esprits de la nature compensent quelque peu ses déficiences mentales.

— Pyotr et Annya n'ont pas vu Georgiy depuis des années, mais ils ont conscience de sa présence autour d'eux, comme s'il était avec eux dans la pièce, et il les protège de toute attaque des Hommes-bêtes.

Partiellement vrai. Georgiy veille sur ses parents depuis la forêt, et l'acuité de ses sens et sa sensibilité semblent parfois magiques. Il n'a cependant aucun lien avec les Hommes-bêtes qui attaquent le village — Pyotr et Annya ont eu de la chance de ne pas avoir été attaqués jusque là.

— Georgiy est le chef des Hommes-bêtes.

C'est faux, et même illogique, si Pyotr est obligé de considérer la contradiction entre le fait que Georgiy est un bon garçon, et le massacre des enfants par les Hommes-bêtes.

— La seule façon de communiquer avec Georgiy, c'est par l'intermédiaire des esprits de la nature qui dirigent sa demeure sauvage. Pyotr a appris à Georgiy tout ce qu'il savait sur les esprits, et avec ses talents particuliers, il a encore plus d'affinités avec la nature que Pyotr n'en a jamais eu.

Rien à dire.

Pyotr se propose comme intermédiaire avec les esprits de la nature.

« J'étais un vrai magicien, vous savez. Probablement un peu rouillé maintenant. Tout ce que je peux faire, c'est vous appeler les esprits — ils viendront peut-être, ou peut-être pas ; nous n'avons pas parlé depuis des années. Sais pas s'ils se montreront amicaux. On les a négligés, j'ai bien peur.

Les prêtres interdisent les vieilles magies. J'oserai dire que je suis le seul à connaître encore les vieilles pratiques.

Mais je vous préviens — plus l'esprit est fort, plus il est avide. Un petit esprit de maison sera reconnaissant d'avoir du grain bouilli et du respect chaleureux.

Le Seigneur des Forêts demande un peu plus que cela pour ses services — selon ses règles, s'il épargne votre vie, c'est qu'il se montrera généreux. »





Rencontre 2 : Les Anciens Esprits

Donnez aux joueurs le Document 1 *Les Anciens Esprits* (en annexe) et laissez-leur le temps de les assimiler, ou présentez ces informations sous la forme d'un monologue de Pyotr. Dans les deux cas, les joueurs doivent disposer du document ; leurs décisions dépendront de leur connaissance des anciens esprits et, en ayant ces informations sous les yeux, ils peuvent être tentés de faire appel à l'aide des anciens esprits lors de rencontres ultérieures.

Où Commencer

Après l'introduction initiale aux anciens esprits de Kislev, les PJ devront considérer la façon de contacter l'Enfant-bête. Ils ne savent pas quels sont les esprits qui pourront les aider, ni quel en est le prix ou les risques encourus. La méthode la plus pratique et la plus prudente consiste à commencer avec le plus faible et le moins menaçant et à progresser dans l'échelle pouvoir/risque jusqu'à ce qu'ils en trouvent un qui puisse les aider à un prix raisonnable. C'est en tout cas la procédure que suggérera Pyotr si on lui demande son avis.

Des joueurs trop enthousiastes et impulsifs voudront peut-être commencer par les plus puissants, et faire le chemin inverse. Les personnalités de ces esprits et les marchés qu'ils proposent peuvent être source d'un certain découragement.

Interprétations des Rencontres

Les esprits sont des PNJ pittoresques ainsi que des aides potentielles appréciables. Utilisez-les aux mieux de leurs possibilités. Des indications spécifiques sont données pour chaque esprit, mais voici quelques conseils d'ordre général :

1. Plus l'esprit est faible, plus sa présentation doit être légère. Le Domovoy et le Maciew sont des êtres gentils, qui semblent sortis de bande dessinée, un peu chagrins d'avoir été négligés pendant si longtemps, d'humeur malicieuse, mais amicaux avec les Humains. Les Poleviki et le Vodyanoy n'ont rien de drôle — ils sont cruels et sinistres. Le Leshy est de caractère subtil. Sa façon de parler et ses manières sont drôles, mais son insensibilité à la douleur et à la mort qui l'entourent donne froid dans le dos.

2. Pyotr doit guider les aventuriers s'ils se montrent imprudents ou confus. Il s'attend à ce que les aventuriers se chargent du marchandage et du prix à payer, mais comme il a bon cœur, il ne veut pas que quelqu'un puisse se faire couper en deux en contactant Vodyanoy sans précaution.

3. Au départ, les aventuriers ne cherchent qu'à obtenir de l'aide pour contacter Georgiy, mais c'est une bonne opportunité pour prendre conscience des ressources potentielles qui peuvent être employées plus tard.

4. Chaque type d'esprit a une façon particulière de s'exprimer. Plus votre interprétation sera caractérisée, plus les joueurs auront conscience des différents caractères des esprits.

Les Anciens Esprits

Appeler les Esprits

Les rituels pour appeler les Anciens Esprits peuvent être appris par tout le monde. Ils ne demandent pas de points de magie, ni de composants particuliers, mais il faut faire preuve de révérence et de respect, ou les Esprits n'apparaîtront pas.

Les anciens esprits n'ont pas de profil donné tout simplement parce qu'ils ne devraient jamais en avoir besoin. Si vous voulez qu'un esprit soit capable de faire quelque chose, alors il peut le faire ; si un personnage est assez stupide pour l'attaquer, l'esprit disparaîtra — en laissant quelques sorts déplaisants derrière lui — et reviendra plus tard pour se venger raisonnablement. N'oubliez pas que les esprits ne sont pas des monstres à traiter selon les capacités des PJ ; ce sont des immortels — excepté les plus faibles — et les mortels devraient les considérer avec un grand respect.

Domovoy (Grand-Père Etincelle)

Pouvoirs

Magie Mineure : Un Domovoy peut lancer les sorts suivants, à volonté et sans coût de Points de Magie : *Zone de Chaleur, Flammerole, Luminescence.*

Magie Particulière : Un Domovoy peut Evoquer un Feu Follet (Elémental de Feu de taille 1) à volonté et sans coût de Points de Magie. Les Feux Follets ont le profil suivant :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
1	9	9	1	1	9	9	1	9	9	9	9	9	-

Le Feu Follet est toujours contrôlé par le Domovoy quand il apparaît. Voir **WJRF** p 254 pour toutes les règles concernant les Elémentaux.

Notes pour le MJ

L'utilité principale des Domoviye concerne le foyer et la maison, mais ils peuvent accepter de voyager si on fait appel à leur cœur, qui est si tendre, et à leur besoin de chaleur et d'affection humaines.

Expression Verbale : voix haute, criarde, féerique ; boudeuse quand on les néglige ou qu'on les traite durement, claire et excitée quand les gens sont gentils et flatteurs.

Dialogue adorablement mignon : Grand-Père Etincelle est gentil, vraiment très gentil. A en rendre les joueurs malades. Par exemple :

Krogar le Barbare : « Hum. Petite chose criarde. Quelle magie tu fais ? Des boules de feu pour cuire des poneys ? Les ennemis dorment et la gorge est facile à trancher ? »

Grand-Père Etincelle : *(Cris suraigus)* « Oh, non ! Etincelle *réchauffe* la maison ! Etincelle garde le lait frais. Etincelle prévient des toits qui fuient. Etincelle garde le four propre. Etincelle protège les bébés contre les rats. Etincelle fait des choses gentilles pour les personnes gentilles. Etincelle *aime* faire des choses gentilles. »

Krogar le Barbare : « Humm. Esprit stupide. A mourir d'ennui. Hou, Hou. »

Localiser Georgiy : *(Désespoir perçant)* «Oh, Georgiy est loin, très loin de chez lui, très très loin. Triste, si triste. Si loin, si triste, si triste. Non, non, pas d'aide possible. Désolé, désolé. *(Gaiement)* Mais trouver le croûton de pain que Pyotr a perdu, oui, oui, peut aider, hein ?»

Le Domovoy sera peut-être utile pour localiser Georgiy ; il reste près de la maison. Mais en jouant sur les sentiments, pour aider Pyotr à retrouver le fils perdu depuis longtemps, on peut convaincre le Domovoy habituellement timide d'accompagner les aventuriers dans leur recherche de Georgiy.

Ses capacités sont très limitées, mais quand il s'agit de préserver la maison et la famille, il les offrira toutes volontiers.

Maciew (Grand-Père Grange)

Pouvoirs

Empathie Animale — une capacité de type PES qui permet de communiquer avec les animaux domestiques ou habitués aux hommes (ex: rats, corbeaux, etc.). Il peut comprendre leurs motivations, voir par leurs yeux, entendre par leurs oreilles et leur demander des services qui sont généralement rendus si ce n'est pas trop difficile ou dangereux.

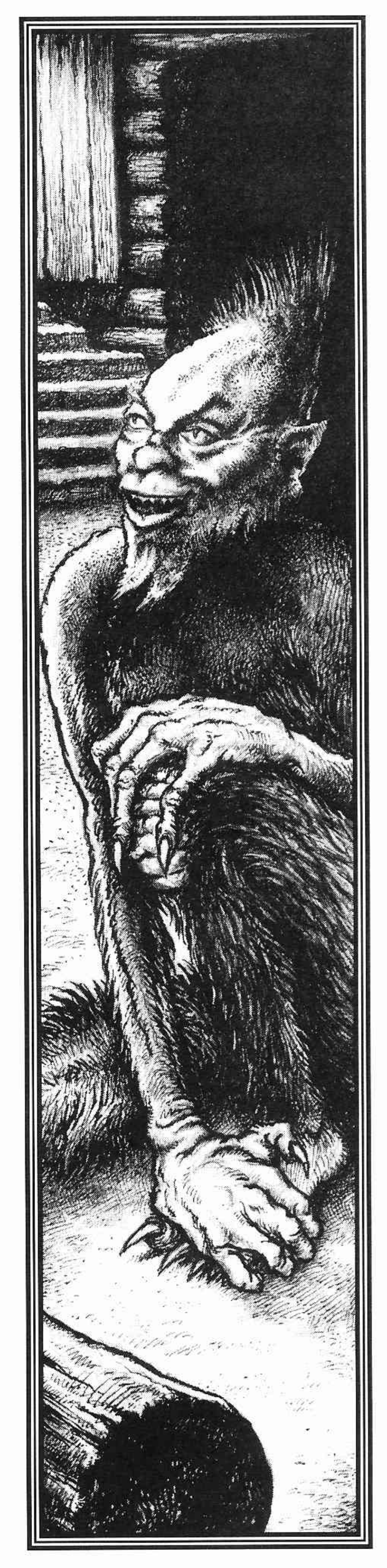
Notes pour le MJ

Le Maciew n'est généralement utile que pour la défense des animaux ou des fermes. Si l'on fait appel à sa malice, il peut accepter de tourmenter un ennemi.

Expression Verbale : Voix à timbre élevé, mais saccadée et vieillotte ; il s'éclaircit la voix et produit de nombreux *hrrumphs* ; aiguisée et grogneuse quand il se plaint d'être négligé ; aigre et réticente lorsqu'il conclut un marché ; pince-sans-rire lorsqu'il joue un de ses tours, ce qui fait qu'il est très difficile pour les joueurs de déterminer s'il fait juste une blague, ou s'il est vraiment désagréable.

Espièglerie malicieuse : Durant le dialogue avec le Maciew, de petites choses désagréables arrivent aux personnages — un petit pincement, une boucle de ceinture qui se défait, des objets qui semblent bouger dans les sacoches, etc. Le Maciew, imperturbable, affiche une surprise totale si ces événements lui sont mentionnés, et rejette de façon indignée toute suggestion qu'il en est responsable.

Il cessera ses plaisanteries si on lui fait la promesse solennelle de danser et de chanter à la pleine lune.





Localisation de Georgiy : *(Timbre élevé)* « Hrrumph. Le garçon est parti depuis une éternité. Comment voulez-vous que je sache où il est ? Vous croyez que j'ai le temps de me balader ? Y a du boulot à faire avec les animaux. Hrrumph. Et avec le peu de remerciement que j'en tire. Aucun respect pour les traditions ces jours-ci. »

Le Maciew n'est d'aucun secours pour trouver Georgiy et refuse catégoriquement de quitter la grange.

Poleviki *(les Pères du Grain)*

Pouvoirs

Les Poleviki ont la faculté de bénir les armes (voir ci-dessous). Ils peuvent aussi proférer une *Malédiction* ; la victime se coupe chaque fois qu'elle rate un Jet pour toucher de 20 ou plus en utilisant une arme aiguisée.

Notes pour le MJ

Les Poleviki sont des esprits modérés, mais assoiffés de sang, d'humeur impatiente et désagréable. Il est dangereux de traiter avec eux, sauf si l'on est disposé à sacrifier son sang.

Expression Verbale : Un chœur sinistre, rythmé, bourdonnant, murmuré, qui répète souvent une phrase pour accentuer le rythme ; pour répondre à une question particulière, ou pour faire des propositions, un des Poleviki parle et les autres murmurent de façon inintelligible.

Chuchotement et soif : Lorsque les Poleviki sont évoqués, le vent se lève en cinglant l'herbe qui borde les champs. Les Poleviki apparaissent sous la forme de tiges de graines ayant un visage, des bras, des jambes et qui se déplacent au bord de l'herbe, produisant un bruit similaire à celui que fait le vent quand il monte et descend à travers un champ d'herbes hautes.

Localisation de Georgiy : Les Poleviki ne peuvent pas aider à trouver Georgiy, mais ils ne le reconnaîtront pas tant qu'ils pensent pouvoir profiter de la situation pour obtenir d'autres sacrifices de sang — *"des moissons"*, comme ils les appellent.

Poleviki : « C'est le temps des moissons ? C'est le temps des moissons ? La terre a soif. Pourquoi cet appel ? »

PJ : « Pouvez-vous nous dire où trouver Georgiy Pyotrovitch ? »

Porte-parole Polevik : Où est Georgiy ? Le petit Georgiy ? Nous savons où. Nous entendons le vent. »

PJ : « Pouvez-vous l'appeler pour nous ? Pouvez-vous nous aider à le trouver ? »

Polevik: « Nous le pouvons, que vienne la moisson, *(les autres se joignent au chœur)* que vienne la moisson, la terre a soif, nourrissez-nous, nourrissez-nous et nous vous le dirons. »

PJ : « Si nous vous donnons la moisson, vous localiserez Georgiy ? »

Polevik : « Amenez la moisson, nous parlerons plus tard. Nourrissez-nous, nourrissez-nous et nous vous dirons. »

(Lorsqu'un sacrifice de sang a été effectué:)

Polevik : « Georgiy dort avec Père Arbre, dort en paix avec Père Arbre. Soif, soif, encore de la moisson. Nous affûterons vos armes. Les coupures que feront vos armes seront nettes. »

PJ : « Alors, où est Georgiy ? »

Polevik : « Soif, soif, encore de la moisson. Nous affûterons vos armes. Les coupures que feront vos armes seront nettes. »

Et ils répètent sans fin leur demande de "moisson", et ils ignorent les questions des personnages.

Les Poleviki révèlent que Georgiy est dans la forêt — c'est la seule information utile qu'ils possèdent. Mais, chaque personnage qui sacrifie 2 points de **B** de sang aura une arme bénie qui pourra alors affecter toute créature normalement immunisée aux armes non-magiques, et provoquer 1 Point de dommage supplémentaire jusqu'au lever de soleil du lendemain. Cela devrait être utile lors de toute rencontre avec les Hommes-bêtes.

Tout personnage qui menace ou qui abuse verbalement des Poleviki reçoit la malédiction Poleviki ; tout Jet pour toucher qui échoue de 20 ou plus fait que le personnage se coupe. La seule façon de se débarrasser de cette malédiction est d'expier grâce à un sacrifice majeur de sang (1D6 **B**) aux Poleviki.

Leshy *(Seigneur des Forêts)*

Pouvoirs

Sorts de Magie Elémentale : Niveau 1 — *Assaut de Pierres ;* Niveau 2 —*Coup de Tonnerre, Pluie Torrentielle ;* Niveau 3 —*Conjuration d'un Elémental, Ethéralité, Création de Sables Mouvants, Tempête de Poussière ;* Niveau 4 —*Evocation d'un Elémental d'Air.*

Sorts de Magie Illusoire : Niveau 1 — *Désorientation de l'Ennemi ;* Niveau 2 — *Palimpseste, Forêts Illusoires ;* Niveau 3 — *Puissance Illusoire ;* Niveau 4 — *Ténèbres Illusoires.*

Sorts de Magie Druidique : Niveau 1 — *Contrôle des Animaux, Guérison des Animaux ;* Niveau 2 — *Contrôle des Animaux Géants, Averse de Grêle, Agressivité Végétale ;* Niveau 3 — *Animation d'Arbre ;* Niveau 4 — *Création de Marécages.*

Père Ours

Père Ours est le compagnon permanent de Leshy. Il parle et raisonne comme un humain —

ou un esprit —, il flatte et amuse le Leshy, et converse avec lui. Père Ours apparaît sous la forme d'un énorme ours brun, et est lui-même un esprit.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	70	10	5	5	40	50	3	20	50	60	80	90	50

Leshy peut donner à Père Ours chacun ou tous ses pouvoirs magiques à volonté.

Notes pour le MJ

C'est un personnage exceptionnellement puissant et dangereux. Lorsqu'il est gai et espiègle, il pourrait vous écraser comme une punaise ou vous laisser vous enfoncer dans les sables mouvants, tout en riant intérieurement de son sens de l'humour. Si, dans le type de campagne que vous menez, vos joueurs ont parfois besoin de l'appui d'êtres qui sont presque des demi-dieux, Leshy est un excellent choix — suffisamment dangereux et impitoyable pour que les joueurs ne soient pas tentés de l'utiliser excessivement, mais assez puissant pour que les risques en vaillent la peine, dans les situations vraiment critiques.

Expression Verbale : retentissant, joyeux, altier ; sa diction est gracieuse et raffinée, de celles qui conviennent aux rois ; apparemment joyeux et bien disposé, il peut rugir et gronder l'instant d'après s'il se sent offensé ou contrarié ; il se dresse, se penche sur les personnages et leur parle d'un ton trop élevé, tout en les tapotant sur la tête et en leur faisant des sourires un petit peu trop marqués.

Le Seigneur et son Chambellan : Lorsque le rituel d'invocation est achevé, un bref silence fait place, suivi par le son d'une chose massive qui fraie son chemin à travers les sous-bois.

Le Leshy est précédé par son serviteur et compagnon, Père Ours, qui surgit brusquement devant les personnages et se dresse de façon menaçante sur ses pattes arrières. C'est alors que le Leshy apparaît silencieusement et sa présence est impressionnante, à la façon de Godzilla. Le Leshy semble être réel, mais il se déplace dans la forêt sans déplacer une feuille. Il mesure plus de 9 m, mais se penche sur les personnages et les regarde intensément durant l'audience.

Père Ours : « Sa majesté, le Seigneur des Forêts, et le Maître de tout ce qu'il contemple. » *(Brève pause, hochements de tête significatifs destinés aux personnages — un signe pour qu'ils fassent quelques sérieuses courbettes)*

PJ : *(s'inclinant bas)* « Salutations, votre majesté, et tous nos vœux de santé de ma part et de celle de tous mes compagnons. Une mission des plus urgentes nous amène à vous et nous vous sommes très reconnaissants d'avoir bien voulu nous accorder une audience. »

Leshy : « C'est tout à fait cela, tout à fait. Ho, ho, ho. Maintenant cessez tous ces salamalecs et dites-moi ce que vous souhaitez. »

PJ : « Une infime faveur de votre part, votre puissance sérénissime. Nous implorons votre aide pour localiser un de vos sujets, un Georgiy Pyotrovitch, dont on nous a dit qu'il se trouvait dans votre domaine. »

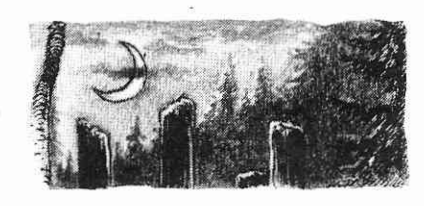
Leshy : « Ah, Georgiy. Un bon gars. Un peu timbré, savez-vous, et il ne dit pas un mot — mais il est fantastique avec les animaux, vraiment fantastique. » *(regarde les alentours)* « Laissez-moi m'asseoir. » *(Se saisit d'un tronc d'arbre épais d'un mètre, le brise comme une brindille, balaie à travers la masse forestière, arrachant des arbres, broyant toutes sortes d'adorables créatures des bois — écureuils, ratons laveurs, et peut-être quelque joli faon — puis il laisse tomber son arrière-train massif sur le tas de débris résultant. Les pattes du faon qui apparaissent d'un côté agrémentent le spectacle)* « Et maintenant, si nous parlions de notre ami commun ? »

PJ : « *(Gulp)* Euh — pensez-vous pouvoir l'appeler afin que nous puissions lui parler ? »

Leshy : *(Le ciel s'assombrit, la forêt se tait. Leshy se penche et scrute avec une intensité exceptionnelle le PJ)* « Y aurait-il le moindre doute sur mes *capacités* à appeler le moindre de mes sujets ? »

PJ : « Oh...Oh, non, non ! Je ne suis qu'un mortel qui a mal choisi ses mots, sire, pardonnez-moi. *Accepteriez*-vous de l'appeler ? »

Leshy : « C'est mieux ainsi. » *(Il se rassied normalement)* « Bien, je pense que je pourrais me laisser convaincre de le faire. Bien sûr, je vous demanderai d'abord un petit service... »



Localisation de Georgiy : Le Leshy a parié avec son ami le Vodyanoy que Père Ours peut battre dix mortels avec une patte attachée dans le dos. Il pense pouvoir faire doubler le pari pour un nombre de mortels moindre — par exemple, pour un groupe de la taille de celui-ci.

Leshy offre de trouver et de ramener Georgiy si les aventuriers acceptent d'affronter Père Ours. Et si — aussi peu plausible que cela puisse paraître — ils gagnent, Sa Majesté offre de leur garantir une autre faveur — sujette, bien sûr, à son jugement de l'opportunité de la faveur demandée.

Les PJ n'ont pas le choix s'ils veulent retrouver Georgiy. Puisqu'il s'agit d'un combat amical, les combattants s'affronteront jusqu'à l'Etourdissement (**WJRF**, p 125). Dans ces conditions, les risques de décès sont considérablement amoindris, mais les PJ peuvent ne pas être très tentés d'accepter les termes du marché.

Leshy se montre surpris des réticences des personnages envers son offre généreuse — la





pensée qu'ils pourraient y rester les effleure peut-être — puis il propose gracieusement de les laisser y réfléchir et de revenir le lendemain s'ils sont toujours intéressés.

Voici les conditions du combat. Les personnages feraient bien de demander à les connaître avant, mais ils devront les accepter de toute façon ; cela ne créera donc pas de problèmes s'ils ne le font pas.

1. Pas d'armure ni d'armes. Père Ours n'utilise que ses dents et ses griffes, de même que les PJ, mais tout le monde combat jusqu'à l'Etourdissement.

2. Père Ours a une patte attachée derrière son dos.

3. Pas de sorts — Père Ours serait trop avantagé.

4. La limite de temps est de cinq minutes (30 rounds).

5. La zone est délimitée par des tiges dénudées de jeunes plants, le terrain doit convenir à Leshy et à Vodyanoy (voir p 29). Tout participant sortant du carré ainsi désigné est disqualifié et ne peut plus participer à la compétition.

6. Les conditions de victoire sont les suivantes : le premier camp qui met son adversaire hors combat, ou qui le fait sortir de la zone délimitée est le vainqueur ; si aucun des deux camps n'y arrive en cinq minutes, le résultat est un match nul.

Vodyanoy (Grand-Père Noyeur)

Pouvoirs

Magie Mineure : *Sons.*

Sorts de Magie de Bataille : Niveau 1 — *Rafale de Vent* ; Niveau 2 — *Ralliement Magique, Brouillard Mystique* ; Niveau 3 — *Peur Magique.*

Sorts de Magie Elémentaire : Niveau 1 — *Respiration Aquatique, Marche sur l'Eau* ; Niveau 2 — *Pluie torrentielle, Coup de Tonnerre, Séparation des Eaux* ; Niveau 4 — *Animation des Eaux, Evocation d'un Elémental d'Eau.*

Sorts de Magie Illusoires : Niveau 1 — *Apparence Illusoire, Désorientation de l'ennemi* ; Niveau 2 — *Hallucination.*

Charisme : Réussissez un Test de **FM** ou soyez persuadé que l'apparence et les affirmations de Vodyanoy sont réelles et fiables.

Notes pour le MJ

Le Vodyanoy est un outil des plus dangereux pour l'utilisateur, à moins que son but ou sa personnalité ne soient encore plus mauvais que ceux du Vodyanoy lui-même. Tout marché conclu avec l'un d'eux l'a probablement été sous l'influence de son *charisme*, et se terminera de façon tragique pour celui qui l'aura accepté. Ceux qui ont accepté de le servir sont soit des scélérats, soit des idiots. Vodyanoy travaille sur une échelle plus petite et plus personnelle que les Dieux du Chaos, mais il est largement aussi mauvais — un bon choix pour une puissance régnant sur une petite ville ; comme dans les récits de Stephen King.

Expression Verbale : Toujours souriant, parlant d'une manière-si-douce-et-si-suave, avec des variations exagérées dans la tonalité de la voix :

« C'est TOUJOURS si agréable d'apprécier les CHARMantes visites de nos petits amis MORTELS, OUIiii... » *(s'approchant très près du visage des personnages, quelques battements de cils charmeurs, des frottements de mains compulsifs).*

Quand il est ennuyé ou offensé, c'est l'explosion soudaine d'un flot de violence verbale et physique. Le ton tranquille est conçu pour rendre les joueurs nerveux et soupçonneux — une telle exagération et une telle politesse ne peuvent pas être sincères.

Un individu entièrement pourri : Quand il est appelé, la face suavement souriante s'élève lentement à la surface de l'eau, comme s'il arrivait d'une grande profondeur. Il barbote dans l'eau tel un gros banquier européen, effectue une petite planche paresseuse et s'amuse en éclaboussant les aventuriers. Il est toujours si poli et si raisonnable ; son masque ne glisse jamais. C'est là sa marque — personne n'a jamais été témoin de ses actions maléfiques. Ses victimes périssent dans une agonie solitaire, battues à mort par son bâton couvert de rubans, ou maintenues sous l'eau par ses mains bouffies et palmées. C'est le vieux truc d'Edgar Allan Poe — l'horreur que vous ne voyez jamais, mais que vous savez être tapie là...



Localisation de Georgiy : Vodyanoy ne sait pas où se trouve Georgiy, mais cela ne l'arrêtera pas — il sait qu'il pourra aisément le savoir par Leshy. Il offre son aide — avec un petit cadeau en échange — disons, une jolie fille, jeune, bien faite, bien disposée...

Ses intentions sont honorables ; il veut simplement noyer la jeune dame — l'équivalent d'une cérémonie nuptiale convenable pour un Vodyanoy. Il ne le présentera pas ainsi, bien sûr, mais Pyotr prendra les personnages à part et leur murmurera une explication. Espérons que les personnages déclineront son offre ; dans ce cas, Vodyanoy proposera le même marché que le Leshy. En cas d'accord, le Vodyanoy appellera son ami Leshy, les présentations seront faites et la compétition commencera. Voir ci-dessus, *Leshy*, pour les détails de la compétition.

Rencontre 3 : Une Valse avec Père Ours



Mise en Place

Photocopiez les cartes 5A et 5B des Annexes. Placez la carte 5B à la droite de la carte 5A et ajustez-les. Référez-vous à cette carte pendant que vous lisez les directives de mise en scène.

Notes Générales

Actions des PJ et Compétences

Lorsqu'un PJ entreprend une action qui nécessite une compétence qu'il ne possède pas, rendez-lui la vie difficile. Faites-lui expliquer précisément ce qu'il entreprend, puis trouvez un prétexte raisonnable pour l'en dissuader. Cela peut signifier lui faire faire un Test sur une fraction minime d'une caractéristique appropriée (ex., lorsqu'il se cache dans un fourré, faites un Test d'**Int** à -50).

Pourquoi cela ? Tout simplement pour valoriser les compétences et pour que les personnages aient vraiment envie de les acquérir. Entreprendre de nouvelles carrières, acquérir des compétences, tout cela prend un intérêt accru.

Et cet intérêt maintiendra l'assiduité des joueurs de **WJRF**, qui pourront ainsi développer leurs personnages — et vous n'aurez pas besoin de ce genre d'astuce la prochaine fois qu'ils se trouveront dans une situation délicate.

Reconnaissance du Terrain

Les participants ne sont pas autorisés à examiner le terrain avant le début des réjouissances. Toute tentative furtive sera découverte par Leshy et punie (voir *Tricherie*, ci-dessous).

Armes Improvisées

Les conditions sont "pas d'armes de fabrication humaine", mais Leshy et Vodyanoy autorisent les PJ à ramasser des pierres et à les jeter, ou à se servir de branches d'arbre comme gourdins. Les PJ doivent d'abord réussir un Test d'**I** pour situer une arme convenable. Tout cela est résumé dans la Table de Terrain située à la fin de cette section.

Gourdins : Lorsque vous avez trouvé un gourdin, vous pouvez continuer à vous battre avec jusqu'à ce que vous réussissiez à toucher ; vous devrez alors faire un Test de *Risque*. En cas d'échec, le gourdin se brise et vous devrez vous en procurer un nouveau.

Les gourdins sont utiles. Ils évitent aux PJ d'avoir à subir le malus de -20 au toucher et ils permettent de Parer avec un bonus de +10 ; les dommages subissent toujours le malus de -2.

Pierres : Le jet de pierres est moins impressionnant que l'utilisation du gourdin, mais il peut être fait à distance, ce qui n'est pas inintéressant.

A chaque fois que vous voudrez lancer une pierre, vous devrez réaliser un Test d'**I** pour trouver un projectile convenable. Les armes improvisées subissent des pénalités ennuyeuses ; -10 pour toucher ; Courte Portée - 2 mètres ; Longue Portée -5 mètres ; Portée Extrême -10 mètres ; modificateurs de toucher et de dommages pour les Portées Longue et Extrême et pour les abris éventuels (voir *Dégâts* et *Modificateurs de Toucher*, **WJRF**). De plus, l'utilisation de la *Force* des attaquants contre l'*Endurance* de l'Ours signifie que les joueurs doivent obtenir des jets élevés pour provoquer le moindre dommage.

La projection de pierres est une bonne thérapie pour les personnages frustrés ; de plus, un jet heureux peut lui donner une certaine utilité.

Combat dans l'Etang ou dans la Rivière

Si les personnages (ou ours) essaient de combattre dans l'étang ou dans la rivière, ils doivent réussir un test de terrain au début du round. En cas d'échec, ils ne peuvent pas attaquer et subissent les mêmes pénalités que s'ils se déplaçaient au rythme de mouvement le plus élevé qui soit autorisé dans ce terrain.

Toutes les attaques dans l'étang (dans le bas-fond ou en profondeur) subissent aussi un modificateur de toucher -10 et un modificateur de dégât -1, provoqués par la difficulté de porter un véritable coup dans l'eau.

Elimination de Personnages de la Zone de Combat

Les personnages n'arriveront pas à déplacer Père Ours d'un pouce. Un point c'est tout. A moins que les joueurs ne fassent preuve d'une ingéniosité miraculeuse.

Pour Père Ours, une immobilisation réussie est suffisante. Il n'a plus qu'à traîner sa victime jusqu'à la limite du terrain et l'éjecter. Une fois l'immobilisation réussie, Père Ours peut se déplacer à l'*Allure Standard*, en entraînant le personnage.

Père Ours peut projeter les personnages sur 9 mètres. Pour cela, il doit réussir un Test d'*Immobilisation*. Si la victime en réussit un elle aussi, elle n'est projetée que sur 1D6 + 3 mètres. Si elle retombe à l'intérieur des limites, elle a une chance de fuir — si elle a atterri sur ses pieds grâce à un Test d'**I**. Dans le cas contraire, elle reste au sol jusqu'à la fin du round. Au cours du round suivant, elle peut se lever et se déplacer normalement — et tenter d'échapper à Père Ours si son Initiative est meilleure.

Notes Spéciales sur Père Ours

Père Ours n'est pas sujet à la *Frénésie*. Il est bien trop poli et civilisé pour ce style de comportement.

N'oubliez pas que sa patte gauche est liée derrière son dos. Réduisez les **CC**, **I** et **Dex** de 10, et **F** et **E** de 1 — (p 27). Lorsqu'il fait face à plusieurs adversaires, il ne peut attaquer que ceux situés en face de lui ou sur son flanc droit.

Père Ours est un gentilhomme. Il ne tuera jamais quand il peut mettre hors combat. Si c'est possible, il tentera de pousser ou de lancer ses adversaires hors de la zone plutôt que de les battre.

Tricherie

Si Leshy surprend quelqu'un en train de tricher, le coupable sera transformé en singe jusqu'à la fin du combat. La victime conservera tous ses attributs normaux, mais elle ne pourra pas utiliser d'armes improvisées et devra faire toutes ses attaques comme un homme désarmé.

La tricherie inclut l'utilisation d'armes, de bouclier ou d'armure de fabrication humaine.

Embraser le terrain est une astuce assez courante. Leshy, Seigneur des Forêts, en a une assez piètre opinion. *Pfff* — des gamineries.

Leshy apprécie l'ingéniosité et une certaine roublardise ; il ne châtiera donc peut-être pas une tricherie particulièrement astucieuse. D'un autre côté, une performance vraiment ennuyeuse peut lui sembler être de la tricherie.

AVERTISSEMENT : Les interventions de Leshy ne doivent pas être trop malignes. Laissez la subtilité aux joueurs.

Légende du Terrain

Lisez le texte en italique à haute voix. Ne le compliquez pas, si ce n'est pour ajouter des détails intéressants, mais sans rapport, afin de faire taire les joueurs. Ils n'ont qu'une façon de connaître le terrain, c'est d'y aller.

Piste : *Une ancienne piste, défoncée, encombrée de racines, de pierres et de buissons de mauvaises herbes.*

Des coureurs malchanceux peuvent trébucher et s'étaler.

Clairière : *Herbes folles et mauvaises herbes hautes de 30 cm, surface relativement inégale.*

Les herbes peuvent cacher des trous et des plaques humides, de bons pièges pour un coureur.

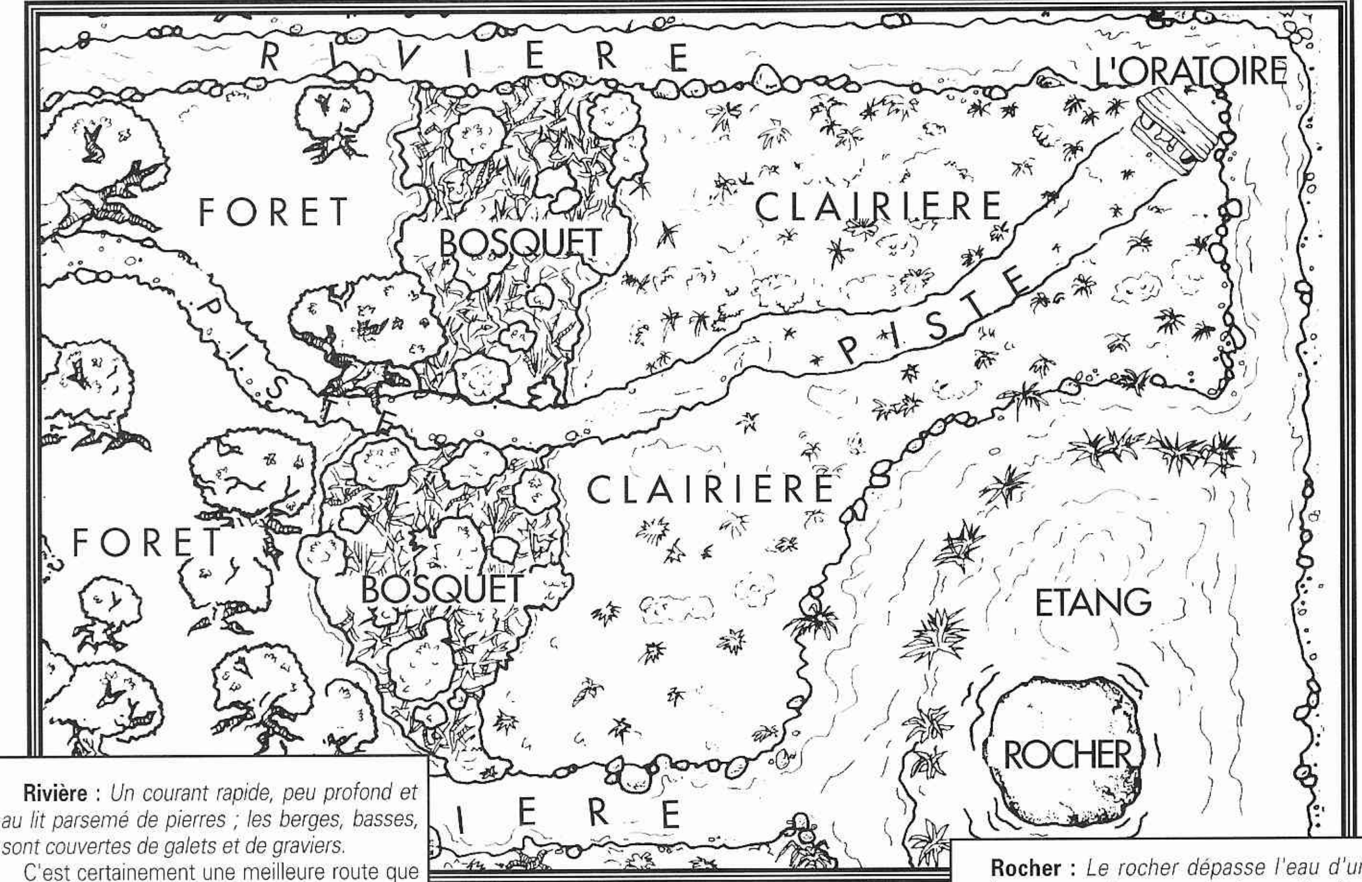
Forêt : *Quelques vieux chênes aux troncs gras et tordus s'élèvent à une vingtaine de mètres au-dessus du sol. Le feuillage touffu forme une voûte qui arrête la lumière ; seuls quelques petits arbustes, quelques jeunes chênes et des touffes d'herbes courtes couvrent le sol.*

Se déplacer sur le sol forestier n'est que modérément difficile — mais on ne peut y courir sans risque.

Grimper aux arbres est moyennement dangereux, mais c'est une bonne stratégie, l'ours ayant une patte liée derrière le dos. Mais Leshy et Vodyanoy considèrent que c'est ennuyeux — par conséquent, c'est tricher. Ils autorisent Père Ours à le faire comme s'il avait les deux pattes libres. Les personnages peuvent protester, mais sans résultat.

L'Oratoire : *Un ancien oratoire de bois dédié à Leshy. Quatre vieilles bûches soutiennent un toit en bois au-dessus de l'autel haut d'un mètre avec sa représentation sculptée. L'ensemble a l'air plutôt délabré.*

La sculpture est si usée et si mal exécutée qu'elle n'est pas reconnaissable. Elle est censée représenter Leshy et l'oratoire est censé lui être dédié, mais ils sont si vieux et décrépits que Leshy ne se soucie guère de ce qui peut leur arriver. Les caractéristiques de l'oratoire sont **R** 4 et **D** 10 (**WJRF**, p 77). Il n'est pas conseillé de se cacher derrière, car Père Ours n'hésitera pas à le renverser. L'escalader est encore pire ; il s'écroulera immédiatement, ce qui provoquera une chute de deux mètres.



Rivière : *Un courant rapide, peu profond et au lit parsemé de pierres ; les berges, basses, sont couvertes de galets et de graviers.*

C'est certainement une meilleure route que de courir à travers d'épais fourrés, même si, à première vue, cela ne semble pas être le cas.

Bosquet : *Un bosquet particulièrement dense composé d'arbustes de 5 à 8 mètres. Le sous-bois dense comprend des vignes et des ronces.*

Déplacement très délicat, mais excellent pour se cacher — bonus de +20 pour ceux qui disposent de la compétence *Camouflage Rural* (en plus des autres bonus indiqués en p 47 du livre de règles). Réalisez le test secrètement et n'en donnez pas le résultat au joueur — laissez le s'interroger jusqu'au bout.

Etang : *Un étang boueux et sombre, dont les berges nord et ouest sont garnies de roseaux. Un courant assez vif l'alimente par l'ouest et s'en échappe par l'est.*

Les roseaux indiquent que la profondeur de l'eau est à cet endroit de 30 à 60 cm (Test d'**Int**). Le seul moyen pour déterminer la profondeur de l'eau aux autres endroits, c'est d'y aller. La partie peu profonde est sale et le sol est traître. La partie la plus profonde dépasse 2 mètres de profondeur, et le fond est couvert de pierres.

Rocher : *Le rocher dépasse l'eau d'un mètre au maximum, mais il semble être humide et glissant.*

Un Test de *Risque* doit être réussi pour escalader le rocher. A l'opposé des autres Tests pour pénétrer dans les différents terrains, un échec implique que vous restez dans l'eau au même endroit. S'il y a déjà quelqu'un sur le rocher qui vous aide, la réussite est automatique. Les personnages peuvent réaliser des Bonds avec élan à partir du rocher (voir *Bondir*, **WJRF** p 75). Ils doivent faire un Test à l'atterrissage concernant le nouveau terrain (le bas-fond ou les profondeurs de l'étang, selon la longueur du saut).



Notes sur les Mouvements

Pas de changement de rythme en cours de round. Quel que soit le rythme avec lequel vous entamez le round, c'est avec celui-là que vous entrerez dans les terrains durant ce round. Les téméraires iront vite et loin, s'ils ont de la chance, mais tomberont souvent s'ils n'en ont pas. Les prudents n'iront pas bien loin, mais tomberont beaucoup moins. Des règles plus complexes et plus réalistes auraient pu être utilisées, mais cela aurait ralenti le jeu. Nous voulions uniquement obtenir des effets dramatiques provoqués par les chutes des gens, et ces règles conviennent parfaitement.

Il n'est pas nécessaire de se déplacer au rythme maximum. Si vous le désirez, vous pouvez vous arrêter avant d'entrer dans un terrain difficile et de faire des Tests.

Faites un Test après avoir parcouru 2 mètres (1 cm) de tout terrain. Si vous réussissez, continuez normalement. Sinon, le déplacement s'arrête après ces 2 mètres et vous subissez les pénalités indiquées.

Faites un Test lorsque vous changez de terrain. S'il est réussi, continuez normalement. S'il échoue, vous vous déplacez de 1 mètre dans le nouveau terrain et vous subissez les pénalités indiquées. Exception : *Lorsqu'un Test échoue alors que vous êtes sur le rocher ou que vous l'escalader, vous finissez dans l'eau, du côté profond de l'étang.*

Les personnages qui sont repoussés dans un nouveau terrain lors d'un combat doivent réaliser le Test correspondant. Celui-ci est effectué comme si le déplacement se faisait à l'allure maximum autorisée.

Père Ours contre les Aventuriers Téméraires : Table de Terrain

Terrain	Mouvement Max.	Test	Pénalités	Armes Improvisées	Notes
Piste dégagée	Course Standard Prudent	**I** + 50	Faux-pas Néant Néant	Rochers Néant	
Etang (bas-fond)	Prudent 1/2 prudent	**I**	Faux-pas Néant	Néant	
Etang (profond)	Nage (2/3 prudent) Plongeon (2 m/rd)	 **E**	Néant Barbotage	Néant	
Rocher	1/2 Prudent	*Risque*	Chute et barbotage	Néant	voir *Grimper*, **WJRF**
Rivière	Standard Prudent	**I**	Faux-pas Néant	Rochers	
Broussailles épaisses	Prudent	**S**	Empêtré	Néant	
Forêt	Standard Prudent	**I** + 30	Faux-pas Néant	Gourdins	
Grand Chêne	1/2 Prudent	*Risque*	Chute	Néant	voir *Grimper*, *Chuter*, **WJRF**
Oratoire	1/2 Prudent	*Risque*	Chute	Néant	voir *Grimper*, *Chuter*, **WJRF**

Notes de la Table

Faux-pas : Chute à plat-ventre ; Test d'**I** + 50 pour se relever au tour suivant et se déplacer normalement.

Empêtré : Test de **S** pour se déplacer au round suivant.

Chute : Dans l'eau, pas de dommage, mais barbotage en l'absence de la compétence *Natation*.

Barbotage : Test de **E** réussi, déplacement de 2 m/rd ; sinon, pas de déplacement ; dans l'eau profonde, ceux qui ne savent pas nager *coulent* (**WJRF**, p 74). Tout personnage en train de barboter peut être traîné jusqu'à une zone peu profonde adjacente, ou jusqu'au rocher. Le noyé et le sauveteur ne peuvent entreprendre d'autre action durant ce round. On ne peut pas laisser couler ces braves petits Nains, n'est-ce pas ?

Rencontre 4 : L'Enfant-Bête

Récupération et Recrutement

Si les personnages sortent en assez bon état de la rencontre avec Père Ours, passez directement à cette rencontre. Sinon, accordez-leur un délai pour se remettre. Leshy propose gracieusement d'appeler Georgiy lorsqu'ils se sentiront mieux, et le gagnant du pari peut décider de soigner les aventuriers s'ils se sont montrés particulièrement brillants (en fait, amusants). La femme de Hertzen dispose de la compétence *Traumatologie* et peut donc accélérer le processus, si aucun PJ n'en dispose.



Les aventuriers décédés peuvent être remplacés de la façon suivante :

PNJ de Voltsara : Hertzen peut ordonner ou autoriser des surveillants, des paysans ou des ouvriers à se joindre au groupe pour la protection de Voltsara. Après cette aventure, ils pourront obtenir la permission de continuer en tant qu'aventuriers, partir sans en demander l'autorisation, ou retourner à leur statut de PNJ. Les Carrières appropriées comprennent : Manouvrier, Domestique, Pêcheur, Garde-chasse, Pâtre, Chasseur, Bûcheron, Apprenti Artisan, Scribe. Les PNJ établis comprennent le paysan ivre de la page 19 (Manouvrier) et Oleg le Surveillant (Garde du Corps, ex-Manouvrier).

Des personnages nouvellement créés "qui passent par là" : Plus les aventuriers auront besoin de temps pour se remettre, plus il y aura de chances pour que des voyageurs arrivent par la rivière. Presque toutes les Carrières sont appropriées, pourvu que le MJ et le joueur puissent se mettre d'accord.

Des personnages nouvellement créés que les aventuriers ou Hertzen envoient chercher : Si les aventuriers passent une semaine ou plus à se soigner, cela laisse suffisamment de temps pour envoyer un message en aval du fleuve et permettre à l'individu ainsi appelé d'arriver en bateau. Là aussi, presque toutes les carrières sont possibles.

Le Cadeau de Leshy

Selon la réussite des aventuriers lors de la rencontre avec Père Ours, Leshy peut aussi bien être joyeux et généreux que aigre et réticent dans la réalisation de ses promesses. Dans l'exemple suivant, on suppose que les aventuriers ont gagné ; Leshy a perdu son pari avec Vodyanoy et — comme il leur doit en plus une faveur — il est d'humeur désagréable. Si les aventuriers ont perdu, Leshy est tout miel, remplissant sa part du marché avec une générosité allègre.

Leshy : (Boudeur, affalé sur des sapins écrasés, grommelant dans sa barbe) « Peut jamais faire confiance à des étrangers. Trichent toujours. Des ruses insidieuses, peuvent pas se battre correctement comme des braves gens... Oh. Vous voilà. Venus pour la récompense, hein ? » *(Marmonnements)* « Bien, alors finissons-en. »

Leshy lève la main, attrape un oiseau dans l'air et le tend à un aventurier. Il est totalement mort, complètement aplati.

« Pfff, zut ! » *(Il tend à nouveau la main, attrape un peu plus doucement un autre oiseau et le tend à un aventurier)* « Voilà. Et ne le perdez pas. » *(Il se lève et commence à partir)*

Aventurier : « Euh, hum, euh. Excusez-moi, sire. Euh... Comment est-ce que cela marche ? »

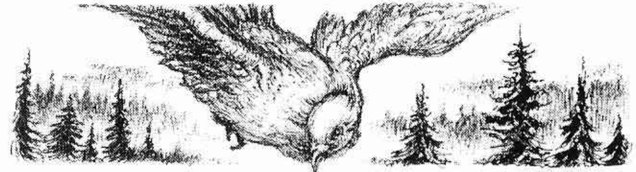
Leshy : (Inclinaison menaçante) « QUOI ? »

Aventurier : « Hum... fonctionnement ? Comment le petit oiseau agit-il ? »

Leshy : « QUOI ? VOUS ETES UN IDIOT EN PLUS D'UN TRICHEUR ? NE SAVEZ-VOUS DONC **RIEN** ? » *(Pause ; continue comme s'il l'expliquait à un tout petit enfant)* « Murmurez son nom, l'oiseau partira et le trouvera, et alors il viendra jusqu'à vous. S'il sait où se trouve son intérêt. » *(Ricanements)* « J'espère que vous perdrez l'oiseau. C'est tout ce que vous méritez. » *(Il tourne et s'enfonce dans la forêt)*

Leshy a magiquement transformé l'oiseau en un objet d'appel pouvant trouver et appeler tout sujet de Leshy comprenant les paroles humaines. Si vos joueurs sont tentés d'expérimenter ce genre d'objet, vous pouvez en limiter le contact à Georgiy, Père Ours et Leshy lui-même. Seul Georgiy viendra automatiquement lorsqu'on l'appelle ; Père Ours viendra *peut-être*, selon les circonstances ; Leshy viendra fort probablement — ne serait-ce que pour donner une leçon aux mortels présomptueux.

Des MJ plus aventureux pourraient donner à l'oiseau la capacité de contacter d'autres esprits, comme Vodyanoy, ou des créatures comme les Hommes-bêtes — Leshy les considère comme ses sujets puisqu'ils vivent dans son domaine. Vous pouvez inventer différents esprits de la nature (Père Tortue, Grand-Mère Truite, M. Castor, etc.) et prévoir à portée d'appel quelques Ovates et Druides errants. Gardez cependant à l'esprit que la fonction initiale de l'oiseau dans le cours de cette aventure est d'appeler Georgiy. Il peut être très amusant d'élargir les capacités de cet objet d'appel magique, mais si vous vous laissez dépasser par les événements, personne ne sera là pour vous aider.



Si Leshy est irrité par les joueurs, ses explications se limiteront à leur dire de citer le nom de Georgiy. S'il en est satisfait, il peut en décrire le fonctionnement plus en détails et les avertir des risques qu'il y a à appeler toute autre créature que Georgiy, à moins d'être prêts à payer le prix de ce qu'ils ont appelé.

L'Appel de Georgiy

C'est extrêmement simple. Murmurer le nom de Georgiy à l'oreille de l'oiseau en étant en n'importe quel endroit de la forêt. Georgiy étant toujours à proximité, sur les traces de son père, il apparaîtra en quelques secondes.

Si les joueurs soupçonnent quelque moyen de déplacement instantané et magique, ne les détrompez pas. Vous ne leur donnez pas de fausses indications. Enfin, pas vraiment.

Georgiy passe la tête à travers des buissons à environ 25 mètres des personnages. Pyotr, qui voit son fils pour la première fois depuis des décennies, reste figé par l'apparition bestiale de son fils, et sa nudité. Il fait un pas en avant, son fils recule et la scène se fige à nouveau.

Mise en Confiance

La présence de Pyotr est suffisante pour rassurer Georgiy sur les bonnes intentions des aventuriers à son égard (aussi fausse que cette impression

GEORGIY PYOTROVITCH

Ermite sauvage de près d'une quarantaine d'années, au visage enfantin, Georgiy semble être un idiot. Uniquement couvert de sa chevelure et de crasse, accroupi à la manière d'un animal, l'apparence partiellement humaine de Georgiy est pratiquement plus monstrueuse que celle d'un Gobelin ou d'un Homme-bête. Il ne semble pas regarder ou remarquer les objets ou les gens, pas plus qu'il ne semble faire attention à ce qu'on lui dit. Il se retire timidement lorsque quelqu'un s'aproche à moins de quelques mètres de lui ; il est aussi capable de s'éclipser hors de la vue des gens si on ne le surveille pas attentivement.

MJ : En interprétant Georgiy, vous devriez remuer constamment la tête et regarder partout sauf ceux qui vous parlent. Vos yeux ne doivent jamais rencontrer ceux des joueurs. Ne dites pas un mot ; toutes vos réponses aux questions se font par gestes, renforcés de grognements et de marmonnements. Plus votre jeu sera excentrique et exagéré, plus il sera bon — Georgiy est mentalement déficient, c'est un ermite en contact étroit avec l'Au-Delà. Si les joueurs se demandent comment vous aborder, c'est que vous vous débrouillez bien.

GEORGIY PYOTROVITCH

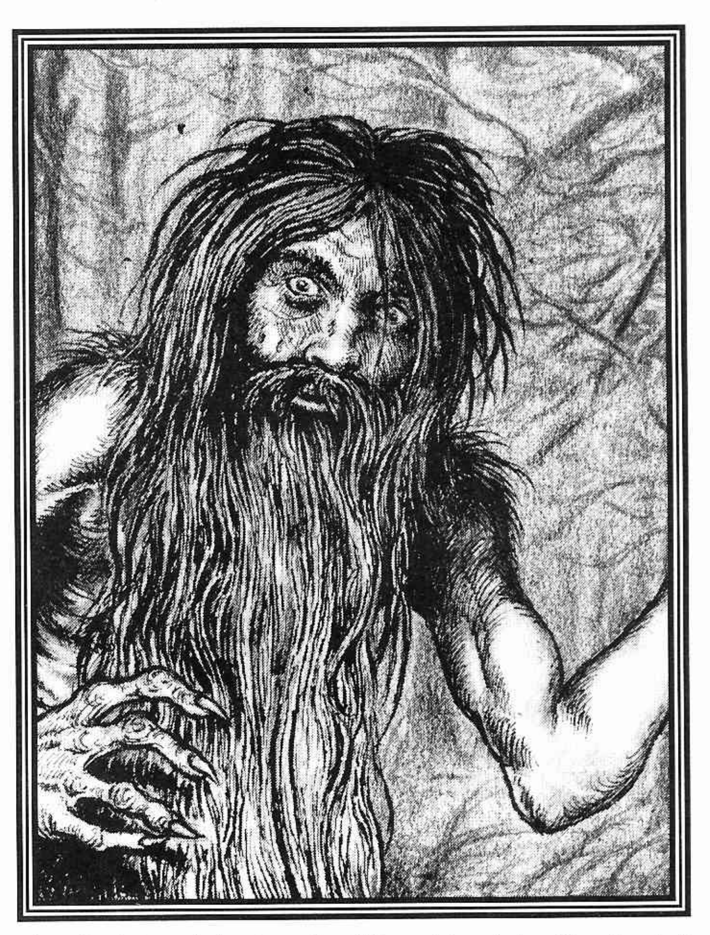
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5*	25	25	2	3	6	55	1	35	25	25	21	25	05

Compétences :
Acuité auditive, Acuité visuelle, Camouflage rural, Course à pied*, Déplacement silencieux rural, Emprise sur les animaux, Esquive, Fuite, Pistage, Sixième sens, Vision nocturne.

Possessions : Néant.
Georgiy ne parle pas et est lent d'esprit, en termes humains ; mais il dispose d'un degré de perception et de sensibilité presque surnaturel. Son *Sixième Sens* est remarquablement développé, au point qu'il peut percevoir la proximité de créatures vivantes et de choses qui sont "mauvaises", par exemple, des Hommes-bêtes.

L'absence de communication verbale a aiguisé ses autres facultés et il peut comprendre le langage corporel avec une précision qui frôle presque la lecture de pensées. Toute manifestation, consciente ou non, de colère ou d'agressivité de la part des PJ l'intimidera ; s'il prend peur, il s'enfuira dans la forêt et ne reviendra que s'il est appelé grâce à l'oiseau.

Bien qu'il ne possède pas les compétences *Connaissance des Démons* ou *Conscience de la Magie*, il est capable de ressentir les choses comme s'il en disposait. Il est simplement conscient d'avoir ressenti brusquement une sensation bonne ou mauvaise et il agit en conséquent. Les éléments-clé sont sa timidité et ses rapports avec la nature — il se montre toujours nerveux et mal à l'aise en présence d'autres Humains, et il suffit de peu de chose pour le faire fuir.



puisse être). Au moindre signe d'hostilité, ou à la moindre affirmation de la nécessité d'exterminer les créatures du Chaos, Georgiy sentira l'hostilité et filera dans la forêt. Il a appris à associer le mot "Chaos" avec lui-même et le fait que les autres humains ne l'aiment pas.

MJ : Il est nécessaire de porter des jugements soigneux car Georgiy sent les intentions, et non pas les actions. Par exemple, si le groupe comprend un Répurgateur, vous pourriez estimer que Georgiy ressent l'hostilité de ce personnage envers le Chaos, quel que soit le comportement apparent de l'individu — à moins que le joueur n'exprime clairement et fortement l'intention de garder une large ouverture d'esprit dans cette situation. De même, si un personnage a déjà montré de la compassion, même pour une bête du Chaos, un comportement ou une assertion agressive peuvent ne pas inquiéter Georgiy.

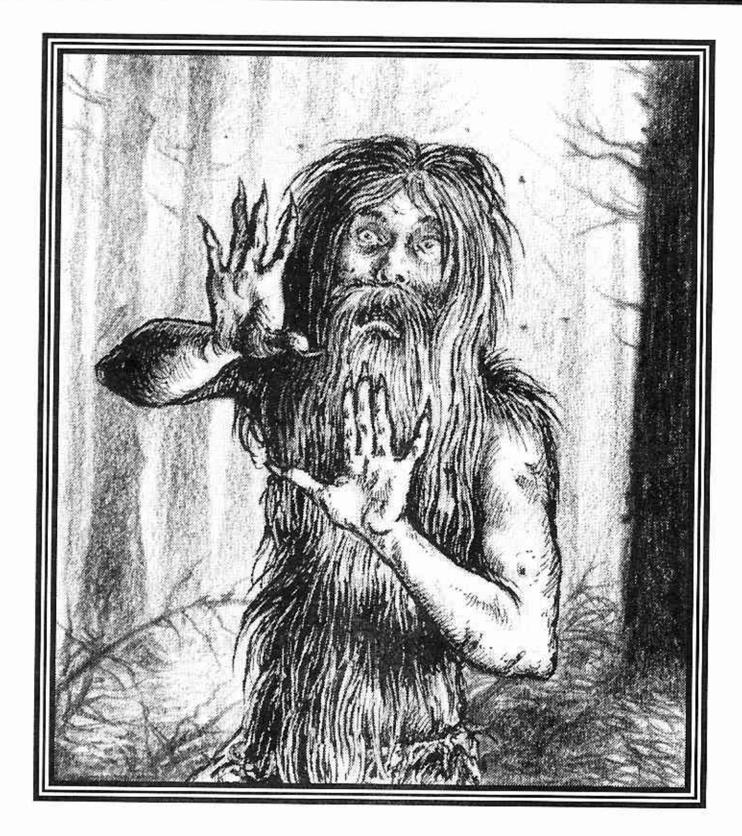
Tant que Pyotr est avec les PJ et qu'ils ne font pas preuve d'hostilité, Georgiy les accepte et leur fait confiance. En cas d'appel ou de rencontre ultérieure, en dehors de la présence de Pyotr, il continuera à les accepter et à leur faire confiance.

Cependant, Georgiy fuit au moindre signe d'hostilité. Il peut être rappelé par la suite, mais, à chaque fois, il reviendra un peu moins vite et aidera moins volontiers. Si Pyotr est convaincu que l'on peut se fier aux aventuriers, il peut intervenir en leur faveur après un malentendu, mais s'il soupçonne la moindre intention de s'en prendre à Georgiy, il refusera de les aider plus avant et préviendra Georgiy de ne pas leur faire confiance.

Si les aventuriers se détournent volontairement de Georgiy, l'aventure n'en est pas ratée pour autant. Georgiy mènera les aventuriers au repaire des Hommes-bêtes — mais il ne se souciera pas de les avertir que certains montent la garde, ou de la présence du Guerrier du Chaos et de son Démon.

L'histoire de Georgiy

Lorsque les aventuriers demandent à Georgiy de les aider à trouver le repaire des Hommes-bêtes, celui-ci entame une pantomime. Il comprend le langage Humain, mais il ne parle pas. Jamais. Pyotr peut restaurer toute rupture de communication, mais il ne doit pas faire tout le travail des PJ — ceux-ci doivent interpréter la pantomime de Georgiy, Pyotr ne les aidant que s'ils sont complètement perdus.



L'interprétation de cette rencontre vous amènera à gesticuler comme un sauvage muet, lorsque vous utiliserez la pantomime de Georgiy pour communiquer avec vos joueurs. Mettez-vous à l'aise. Moins vous aurez de dignité, plus vous serez convaincant.

Scène 1 : Le Meurtre d'Alexis

Déambulez joyeusement avec une pelle imaginaire sur une épaule. Arrêtez-vous, regardez à vos pieds, tapotez le sol, creusez. Regardez en l'air vers le soleil qui poursuit sa course d'est en ouest. Creusez encore un peu. Levez la tête, haussez les épaules, posez la pelle sur une épaule, partez.

Retournez joyeusement avec la pelle. Creusez encore un peu. Soudain, piquez du nez, comme si vous aviez été frappé par derrière, tournez-vous, levez un bras pour stopper un coup, effondrez-vous au sol. Restez immobile pour simuler la mort.

Redressez-vous de toute votre hauteur, avec un air puissant et menaçant. Avec des gestes, indiquez une grande épée et un casque cornu. Gesticulez comme si vous commandiez d'autres créatures. Désignez un accompagnateur, qui file dans la forêt, balayant les broussailles et les feuilles avec les mains, apparemment pour cacher une piste ou des traces.

La créature au casque et à l'épée maintenant. Scrutez la terre, faites signe à un accompagnateur. Puis vous êtes ce dernier qui gratte le sol.

Encore le chef, il ouvre une trappe et descend un escalier en spirales : marchez en cercle, acroupissez-vous progressivement jusqu'à être presque à genoux.

Répétez l'escalier en spirale, avec une lourde charge sur les épaules. Ensuite, faites le geste de rabattre une trappe au-dessus de vous.

Ceci représente la découverte du cercle de pierre par Alexis — Georgiy en a été témoin. Alexis a creusé durant toute la journée, est rentré chez lui, est revenu le lendemain et a continué de creuser ; c'est alors que les Hommes-bêtes l'ont attaqué et tué presque instantanément. Le Guerrier du Chaos a ordonné à ses suivants de dissimuler les traces d'Alexis. Il a ensuite cherché et trouvé la trappe, par laquelle il est descendu avec le cadavre.

Scène 2 : La Bande d'Hommes-bêtes (voir p 38)

Levez un doigt. Encore le Guerrier du Chaos, indiquez une taille de 1,95 m *(Granax le Buveur de Sang).*

Deux doigts. Montrez des grandes dents, un long groin et une queue. Taille d'environ 1,75 m *(Grogneur).*

Trois doigts. Indiquez des cornes arrondies. Taille d'environ 1,80 m *(Tête de Bouc).*

Quatre doigts. Montrez un museau court, carré avec des dents, pliez les bras pour indiquer la force. Taille d'environ 1,70 m *(Carlin).*

Cinq doigts. Accroupissez-vous et courez à quatre pattes comme un singe, arrêtez-vous et grattez-vous sous un bras pour que l'image soit bien claire. Indiquez les longues cornes courbes qui s'élèvent au-dessus de la tête. Taille d'environ 1,85 m *(Homme-singe).*

Scène 3 : Le Campement des Hommes-bêtes et sa Routine

Georgiy attrape douze pierres, les dispose en un cercle approximatif et utilise des feuilles pour indiquer les arbres, ce qui donne une copie grossière de la carte de la p 20. Utilisez quelques objets pratiques pour cela, des dés ou des morceaux de chocolat. Puis il griffonne un carré à côté d'une pierre et mime l'ouverture d'une trappe.

Georgiy place une feuille à une distance égale au double du diamètre du cercle, puis il mime un arbre avec beaucoup de branches, en faisant des gestes de balayage et des cercles avec les mains. Ensuite il tend deux doigts, symbolise d'une main un long museau et signale un arbre avoisinant.

Grogneur est le guetteur principal, installé dans un arbre proche du Cercle de Pierre.

Par d'amples mouvements de mains, Georgiy indique une série de chemins qui contournent et traversent le cercle, et ce de multiples fois. Il tend cinq doigts, s'accroupit comme un singe et répète la série de mouvements indiquant les chemins.

L'Homme-singe patrouille régulièrement. Si les aventuriers l'interrogent sur la durée et la fréquence des patrouilles, Georgiy sera étonné et ne comprendra pas ce que demandent les PJ. L'Homme-singe ne dort jamais et fait donc ses patrouilles en permanence.

Georgiy indique ensuite la Tête de bouc et le Carlin, puis montre une série d'endroits à l'intérieur du cercle de pierre, loin de la trappe.

Enfin, Georgiy indique la grande épée et le casque cornu, puis montre la trappe et en mime l'ouverture et la fermeture derrière lui.

Le Guerrier du Chaos reste sous terre tandis que les Hommes-bêtes alternent les gardes dans le périmètre du cercle.





Scène 4 : Le Démon Familier

Georgiy prend alors l'air pensif — un peu effrayé. Il frémit, puis mime le Guerrier du Chaos se penchant sur une victime imaginaire. Il tombe au sol et prend la place de la victime — Homme-singe. Il se relève, il est de nouveau le Guerrier du Chaos. Sa main, d'abord levée de façon menaçante, balaie le sol en diagonale. Georgiy bondit à l'endroit indiqué et se roule en boule. Il commence à se dérouler, son visage contorsionné en une grimace hideuse, ses bras et ses jambes grotesquement pliés. Il tend une main horriblement tordue, comme pour toucher la victime Homme-bête terrifiée — Georgiy redevient brusquement Georgiy, et file en quatrième vitesse dans la forêt. Quand il revient, il semble secoué et cache ses yeux derrière ses mains.

Georgiy a vu le Guerrier du Chaos menacer l'Homme-singe avec Venin Affamé, un Démon inférieur de Khorne qui est à son service. Georgiy a fui sous l'effet de la terreur.

La fuite de Georgiy a-t-elle été remarquée par le Guerrier du Chaos ou par le Démon ? C'est à vous d'en décider. Si vous souhaitez que la rencontre soit délicate, alors ils savent qu'un Humain connaît l'emplacement de leur camp, et la garde se fait de façon très vigilante. Si les aventuriers ont besoin de toutes les facilités possibles, le Guerrier du Chaos et son Démon étaient trop distraits pour porter attention à la fuite éperdue de Georgiy.

Autres Questions

Si on lui demande où se situe le cercle de pierre, Georgiy désignera vaguement le nord, à l'opposé du fleuve, puis fera mine de guider les personnages jusque là. Georgiy ne peut pas faire de carte assez fiable pour que les PJ puissent trouver l'endroit sans son aide.

Si les aventuriers veulent savoir ce qu'il y a sous terre, Georgiy haussera les épaules. Il ne sait pas et cela ne l'intéresse pas vraiment.

Si on lui demande d'aider à abattre ou à chasser les Hommes-bêtes, Georgiy hochera vigoureusement la tête — il ne les aime pas du tout.

Il est plus hésitant quand on lui demande ce qu'il peut faire pour aider. Il estime qu'il a juste à diriger les aventuriers vers les Hommes-bêtes, et qu'ils feront le reste. Il est particulièrement terrifié par le Guerrier du Chaos et le Démon.

Georgiy en tant que Ressource

Georgiy a un potentiel offensif nul. Il court. Il ne se battra que si quelque chose s'en prend directement à lui, et même dans ce cas, il aura plutôt tendance à s'évanouir.

Malgré tout, Georgiy *est* excellent comme Eclaireur et moyen de surveillance. Il peut aller et venir sans être vu tant qu'il y a assez de forêt ou d'obscurité, et il sait instantanément s'il a été repéré.

Il ne rendra pas ces services volontairement. Simplement parce qu'il ne comprend pas. Pour bénéficier de ses talents, les aventuriers doivent lui dire ce qu'il doit faire spécifiquement et en détail. Par exemple :

PJ 1 : « Georgiy, va espionner le camp des Hommes-bêtes. »

Georgiy : « Ughn ? » *(Tête penchée de façon interrogative)*

PJ 1 : « Va voir ce qu'ils font. »

Georgiy : « Uhgn. » *(Trottine dans la forêt. Ne revient pas. Doit être appelé avec l'oiseau.)*

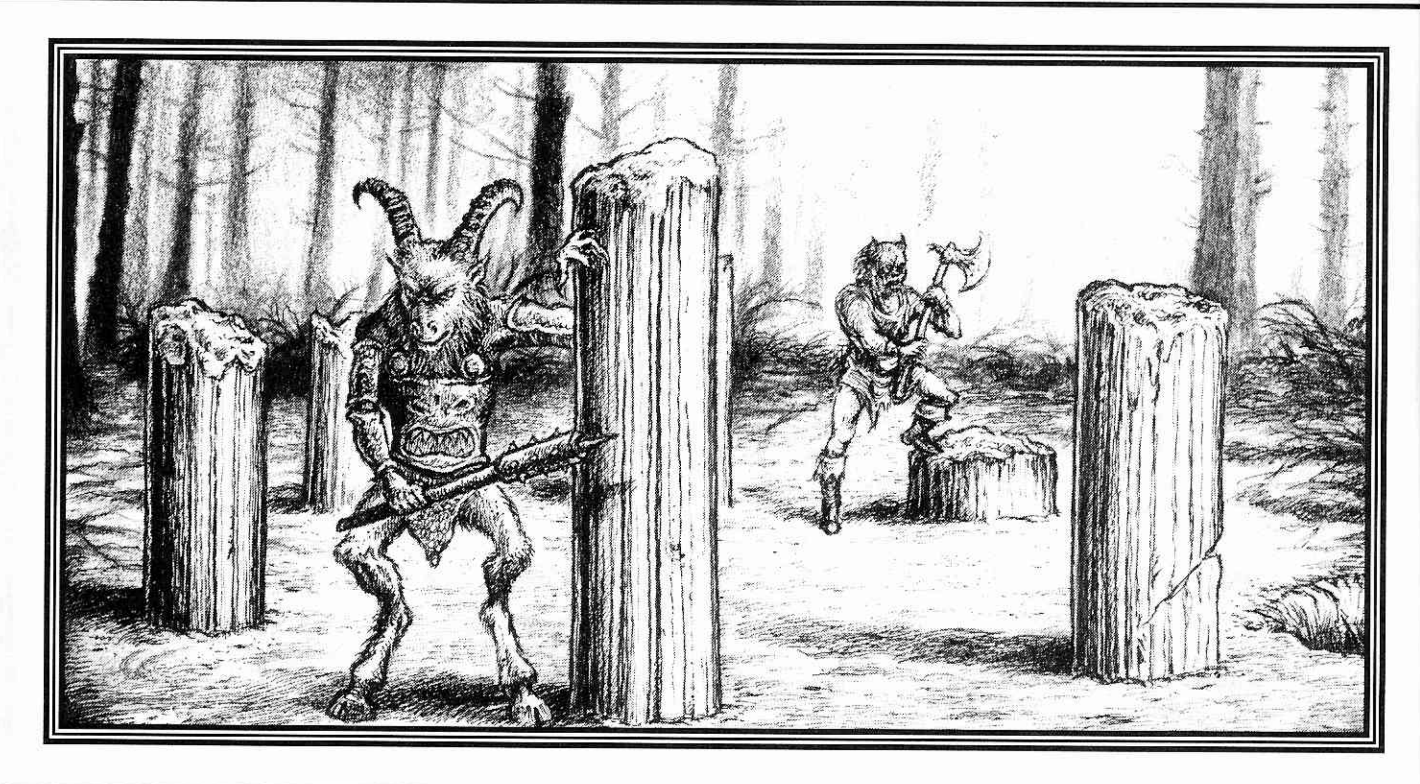
PJ 1 : « Pourquoi n'es-tu pas revenu nous dire ce qu'ils faisaient ? »

PJ 2 : *(Tapote ironiquement la nuque du PJ 1)* « Tu lui as dit d'aller voir. Il l'a fait. Tu ne lui as pas dit de revenir nous le dire. Il ne l'a pas fait. »

PJ 1 : « Peuh ! Un imbécile marqué par le Chaos... »

Georgiy regarde le PJ 1 avec circonspection et file dans la forêt. Il doit être gentiment incité à revenir.





Rencontre 5 : Aborder les Hommes-Bêtes

Pour se garantir une vie longue et une retraite heureuse, les PJ devront ici faire preuve d'une grande organisation.

L'idéal est d'éliminer d'abord les deux sentinelles — Grogneur et Homme-singe — sans qu'elles puissent donner l'alarme. Puis vient le tour de Tête de Bouc et de Carlin, alors que le Guerrier du Chaos et son Démon sont bloqués dans le sous-sol. Enfin les aventuriers devront s'occuper de ces deux derniers, avant que le Guerrier et son petit compagnon puissent les réduire à une simple tache sur le sol.

Voilà pour la théorie.

Pour la mise en pratique, les PJ disposent des ressources suivantes :

Georgiy

Georgiy peut les conduire aux Hommes-bêtes et — si personne n'éternue ou ne marche sur une branche — les laisser mener des attaques-surprises. Il peut aussi les aider à tendre des embuscades et des pièges et y amener les victimes.

Anciens Esprit Alliés

Les PJ devront peut-être convaincre par la ruse les anciens esprits de débarrasser leur terre des vils Hommes-bêtes. Les esprits répliqueront joyeusement qu'ils pourraient tout aussi bien la débarrasser des vils Humains. Ils n'ont pas de préférence marquée pour les Humains plutôt que pour les Hommes-bêtes. Alors que les premiers ont parfois un sens de l'humour sympathique, les seconds sont beaucoup plus amusants par leur côté meurtrier et violent. Les PJ ne s'en sortiront pas pour rien — ils devront conclure des marchés avec les alliés potentiels.

Les esprits suivants peuvent être contactés :

Les Poleviki

Les Poleviki peuvent enchanter une arme par PJ pour une durée de 24 heures, en échange d'un sacrifice de sang de 2 **B** (voir p 26). Les armes enchantées par les Poleviki peuvent blesser des créatures qui sont immunisées contre les attaques non-magiques et causeront +1 point de dommage par coup.

Leshy

Leshy et Vodyanoy sont des joueurs et voudront certainement parier sur l'issue de l'affrontement, si les enjeux et les probabilités sont attirants. Comme enjeu, Leshy acceptera probablement un serment de fidélité qui obligera le perdant à le servir pendant un an et un jour. Il pourrait aider d'*une* des façons suivantes :

— Accorder aux aventuriers les services de Père Ours pour une soirée (ou l'aide d'un ou plus des autres animaux sous sa protection).

— Utilisation de tout sort ou pouvoir qu'il possède pour attaquer les Hommes-bêtes. Leshy n'est pas très généreux pour ce genre de faveur — cela manque par trop d'imagination.

— Utilisation de tout sort ou pouvoir pour jouer un tour aux Hommes-bêtes. C'est plus dans son style — il peut même se montrer généreux si le plan est amusant et suffisamment brutal.

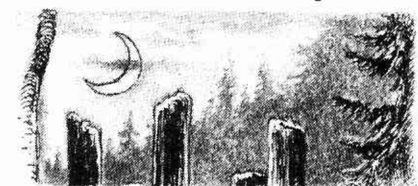
— Faire une apparition personnelle qui fera mourir les Hommes-bêtes de peur. Cela satisfera son ego et son sens de l'humour. Il ne prendra pas de part active — ce serait indigne de lui — mais être spectateur et paraître majestueux — ça, c'est avoir de la classe.

Vodyanoy

Vodyanoy, de même que Leshy, sera attiré par un pari. Il ne s'intéresse qu'aux sacrifices d'Humains qui constitueront son paiement, même pour la plus infime faveur, si les PJ perdent. S'ils n'y survivent pas, il acceptera leur service en tant que Mort-vivant. Dans tous les cas, ils se retrouveront hors-jeu. Il peut rendre les mêmes services que Leshy (excepté l'utilisation de ses sujets), mais vous ne devez pas oublier que ses goûts portent sur la brutalité et le grotesque. Son prix est élevé, mais si vous voulez obtenir des massacres de premier ordre, c'est le meilleur choix possible. Il est juste dommage qu'on ne puisse pas s'y fier. Voici quelques exemples de ce qu'il peut accepter :

— Affronter le Démon lors d'un duel personnel. Pas de contre-indication. Vodyanoy ne fait pas partie de la suite du Démon. Les PJ resteront face aux Hommes-bêtes seuls — une offre raisonnable.

— Se joindre aux PJ sous sa forme de gros homme, ou toute autre forme choisie. C'est un excellent combattant, mais son intérêt peut se dissiper en plein milieu d'un combat, ou il peut trouver plus amusant de regarder un PJ se faire mettre en morceaux ; il peut aussi rejoindre l'autre camp s'il estime que les deux camps sont inégaux — ou pas suffisamment inégaux.



Autres Possibilités

Talents Locaux
Hertzen peut accepter de fournir des renforts choisis parmi ses surveillants et ses travailleurs. Hertzen (et son fils, si vous décidez de lui en donner un) sont traités comme des PNJ Gentilhomme et Ecuyer. Hertzen peut rassembler deux surveillants (à traiter comme des Apprentis Artisans) et 10 Manouvriers (à traiter comme des Campagnards). Ce ne sont pas des aventuriers et ils n'ont que peu d'aptitude à la guerre. Ils devraient tomber comme des mouches. Ils réduisent les chances d'attaque-surprise réussie — ils insisteront sans doute pour disposer de torches, de chiens et crieront beaucoup. S'ils meurent au combat, que leur fin soit noble et pathétique ; les PJ doivent se sentir responsables de leur destin tragique. Pauvres, braves idiots.

Faire Donner la Cavalerie
Les PJ peuvent décider que c'est un travail hors de leur portée et appeler à l'aide. Autant de sensibilité — et si peu d'héroïsme. Vous ne pouvez pas les laisser s'en sortir ainsi. Les Hommes-bêtes coulent chaque bateau qui est expédié, et dévorent chaque messager à pied.

Le Conflit

Reportez-vous à la carte de la page 20. Vous pouvez représenter la scène avec des figurines et une carte grossièrement dessinée sur un morceau de papier, ou mener le combat dans l'abstrait.

Si les joueurs planifient bien leurs plans et s'occupent séparément de Grogneur et de Homme-singe, vous pouvez considérer que ces combats sont des attaques libres — au premier round — de tous ceux concernés, et le bonus de +10 du deuxième round sera automatiquement remporté et attribué. Ces combats devraient être réglés rapidement.

La bataille dans le Cercle de Pierre devrait être précisément représentée avec l'aide de figurines et de repères ; la trappe a une importance vitale lors de l'affrontement entre les PJ et les deux Hommes-bêtes qui sont à la surface. Si elle reste fermée, tout va bien ; mais si elle s'ouvre et que le Guerrier du Chaos et son Démon rejoignent les deux autres dans une défense fougueuse, l'affaire risque de prendre une mauvaise tournure pour les PJ.

Voici des notes tactiques concernant les différents adversaires (détaillés en p 38-39) :

Grogneur

Il est perché dans un arbre et sommeille la plupart du temps. Mais son ouïe est très fine et le moindre bruit le réveille. *Déplacement silencieux rural* : faire un seul Test lors de l'approche de l'arbre et un autre en cas d'escalade de l'arbre. Pour cette dernière action, un Test de *Risque* est aussi nécessaire ; la chute provoque automatiquement un bruit important.

Le cri d'alarme de Grogneur est similaire à celui d'un renard. Il y a juste un problème — ses collègues ne le reconnaissent comme tel que lorsqu'ils le voient courir vers eux. L'arbre et le cercle sont distants de 100 mètres ; ses compagnons le voient lorsqu'il est à moins de 35 mètres. Les PJ ont donc le temps de le poursuivre avant qu'il ait le temps de donner l'alarme. S'ils se sont déployés entre le cercle et l'arbre, ils devraient réussir à le faire taire avant que les autres soient alertés.



Homme-singe

Ses rondes lui permettent de récupérer de la viande pour le camp. Chaque fois qu'il s'absente, il ramène quelque chose — écureuil, lapin, cerf, etc. Il suit toujours la même route, un piège peut donc lui être tendu. Les effets dépendront de son type ; une fosse pourrait le tuer instantanément, alors qu'un collet peut juste emprisonner sa jambe ou le suspendre à un arbre. L'utilisation de la compétence *Piégeage* lui inflige une pénalité de -20 pour remarquer le piège.

Le cri de Homme-singe est aisément reconnu par les autres Hommes-bêtes. A chaque round où il est touché — qu'il soit blessé ou non — il est trop distrait pour crier. Au premier round après l'attaque initiale, s'il n'est pas touché, il pousse un cri perçant — et la surprise est éventée. Néanmoins, un bon plan — une fosse ou une embuscade rondement menée — devrait l'empêcher de sonner l'alarme.

Tête de Bouc et Carlin

Il sera difficile de leur tendre une embuscade, car il y a toujours l'un des deux qui surveille. Ils tenteront de donner l'alarme dès qu'ils réaliseront qu'il se passe quelque chose qui n'est pas normal — lorsqu'ils se retrouveront face à un nombre supérieur de personnes, par exemple. La meilleure option est de leur couper l'accès à la trappe, de les affaiblir avec des projectiles et de les combattre au corps-à-corps en dernier ressort. Si la situation semble désespérée (si la trappe est bloquée et que les PJ ont un plan qui s'appuie sur leur avantage numérique), ils s'enfuiront dans les bois et resteront hors de vue (ils n'ont pas conscience que Georgiy peut les pister) ; ils ne reviendront que si la roue tourne, ou si les aventuriers leur laissent la possibilité d'une contre-offensive.

Le Guerrier du Chaos

Le Guerrier du Chaos met cinq rounds pour atteindre la trappe après avoir entendu l'alarme. Il appelle le Démon en cours de route (ce qui lui coûte 4 points de **B**), et ils atteignent l'ouverture ensemble.

Une seule créature peut pousser la porte, à cause de la disposition des escaliers. Le Guerrier du Chaos est le premier à l'atteindre, et il ne lui vient pas à l'esprit de laisser le Démon tenter sa chance.

Chaque personnage qui tente d'ouvrir ou de fermer la trappe doit réussir un Test de *Force* à chaque round. La porte reste fermée si au moins un personnage le réussit. Si tous les personnages échouent et que leur adversaire réussit, la porte est partiellement ouverte — une seconde réussite est nécessaire pour l'ouvrir en grand. Vous pouvez modifier les Tests si les PJ ont cloué la porte, utilisé un sort tel que *Verrou magique*, empilé des rochers au-dessus, ou employé toute autre méthode aussi vicieuse.

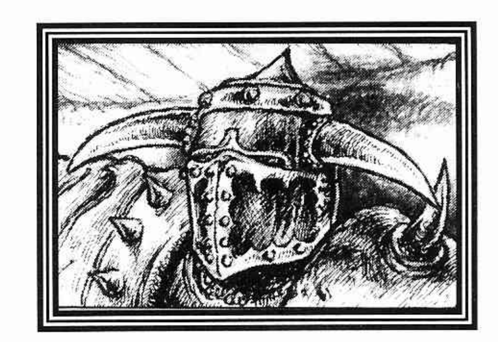
L'ouverture de la trappe est de 30 cm lorsqu'elle est partielle. A partir de là, celui qui est dessous bénéficie d'un bonus de +30 pour la débloquer au round suivant. Même en cas d'échec, elle reste entrouverte jusqu'à ce que le Guerrier du Chaos échoue à un Test et qu'un personnage au moins en réussisse un.

Au bout de cinq rounds de tentatives infructueuses, le Guerrier du Chaos s'énervera et tentera de forcer son passage à travers la porte (**E** 4 ; **D** 8). Voir **WJRF**, p 77, pour les enfoncements de portes.

Un seul personnage peut attaquer le Guerrier du Chaos par la porte entrouverte, avec une arme de corps-à-corps ou avec de la magie. Ces attaques seront probablement ignorées, le Guerrier poursuivant ses efforts pour ouvrir la trappe et permettre à son Démon d'entrer dans la danse. Si c'est Père Ours qui l'attaque, il pourrait avoir à se défendre.

Si le Guerrier perd la moitié de ses points de *Blessure* avant d'avoir pu franchir l'ouverture, il se retranchera dans le temple souterrain, où il opposera une ultime résistance avec son Démon.

S'il quitte le souterrain, il se battra à mort, soutenu par son Démon. Lorsque le Guerrier mourra, le Démon se lamentera de désespoir et disparaîtra immédiatement — s'il n'a pas déjà succombé à l'*Instabilité*.



Les Hommes-Bêtes

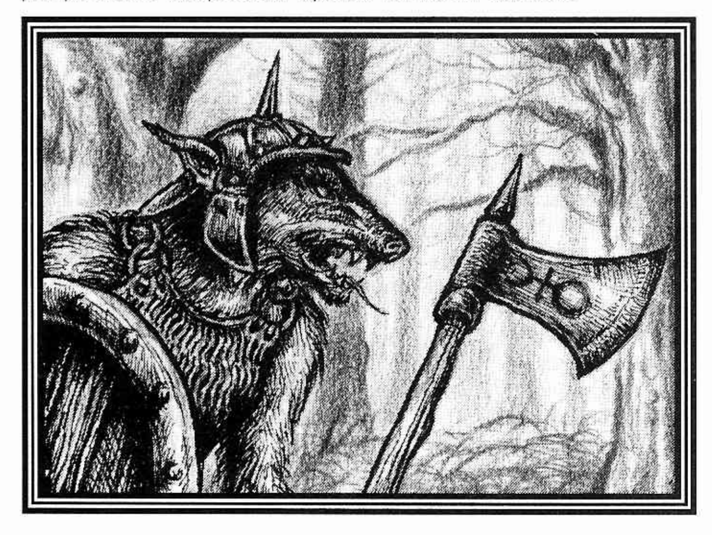
Homme-bête 1 — Grogneur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	25	3	5*	11	60*	2	30	29	24	29	24	10

Mutations : Queue ; Agilité (**I** + 30*) ; Face bestiale (chien — attaque par *Morsure*) ; Rage du sang (**E** + 1*, et voir ci-dessous).

Equipement : Chemise de mailles et casque (1 PA, tête et corps) ; bouclier (1 PA, partout) ; hache (arme de main).

Règles spéciales : *Rage du sang* — sujet à la *Frénésie* s'il y a une créature blessée (y compris lui-même) dans les 24 mètres. La frénésie dure 2D6 tours, même s'il n'y a pas de sang en vue. S'il n'y a pas d'ennemi en vue, l'Homme-bête frénétique doit réussir un Test de **Cl** ou attaquer l'ami le plus proche. Le Test peut être répété si l'adversaire est abattu.

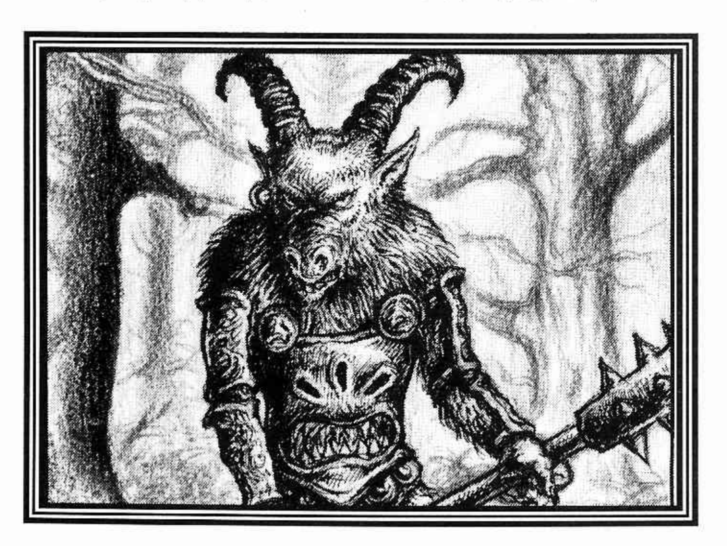


Homme-bête 2 — Tête de Bouc

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	25	3	4	11	30	2	30	29	24	29	24	10

Mutations : Face bestiale (bouc — *Attaque de Cornes*) ; Pieds fourchus ; Résistance magique (bonus de +20 à tous les Tests de *Magie*).

Equipement : Plastron de cuirasse, Dossière de cuirasse et Protections de bras (1 PA, corps/bras) ; Masse à deux mains (**I** -10, Dom +2).



Homme-bête 3 — Homme-singe

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	71*	25	3	5*	11	30	2	30	29	24	29	24	10

Mutations : Face bestiale (singe) ; Cornes (*Attaque de cornes*) ; Ressort (**E** +1) ; Maître d'arme (**CC** +30*) ; Immunité magique (voir ci-dessous).

Equipement : Bouclier (1 PA, partout) ; Epée.

Règles spéciales : *Immunité magique* — Tous les Tests de *Contre-Magie* sont automatiquement réussis. De plus, l'Homme-bête a droit à un Test de *Contre-Magie* pour contrer les effets de tout sort qui n'autorise normalement pas les Test de *Contre-Magie*. Les armes magiques qui sont utilisées contre lui sont considérées comme étant non-magiques.



Homme-bête 4 — Carlin

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	25	4*	4	11	30	1	30	29	24	29	24	10

Mutations : Face bestiale (chien — *Attaque par Morsure*) ; Force (**F** +1*).

Equipement : Hache (arme de main).



Granax le Buveur de Sang — Guerrier du Chaos

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	59	49	7*	3	10	60	2	89	89	89	89	89	18

Dons du Chaos : Armure du Chaos (2 PA, partout, et voir ci-dessous) ; Haine Irrationnelle — Sorciers (voir ci-dessous) ; Force (**F** +3*) ; Peau de Khorne (peau rouge brillante) ; Signe de Khorne (rune crânienne sur le front) ; Résistance magique (bonus de +20 à tous les Tests de *Contre-Magie*) ; Signe de Khorne (réplique — donnée à Homme-singe).

Equipement : Armure du Chaos (2 PA, partout, et voir ci-dessous) ; bouclier non-magique (1 PA, partout) ; Epée du Chaos (voir ci-dessous) ; Calice crânien (voir ci-dessous).

Compétences : Granax n'a plus de compétence — il les a toutes perdues au service du Chaos.

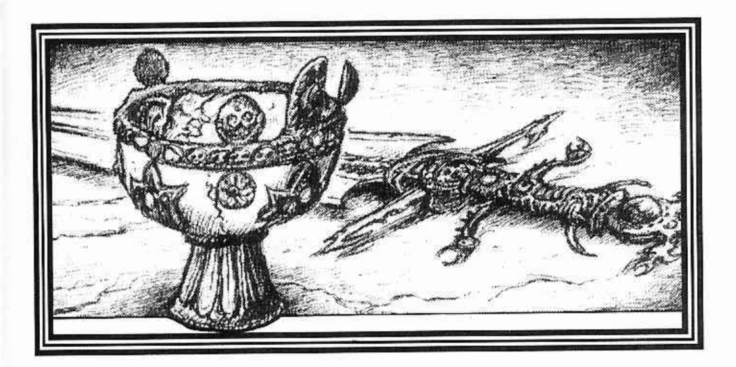
Armure du Chaos :
L'armure du Chaos de Granax est considérée comme une armure magique et lui donne 2 PA de protection partout. Elle ne l'encombre absolument pas.

En plus des protections des attaques physiques, l'armure donne à Granax un bonus de +10 à tous les Tests de *Contre-Magie*. Ce bonus se cumule avec le +20 de sa *résistance magique*, et cela lui donne un bonus total de +30. Sa **FM** effective est de 119 pour les Tests de *Contre-Magie*. S'il obtient un 00 pour un de ces Tests, il peut le refaire en espérant obtenir 19 ou moins. Bien sûr, ses chances de succès peuvent être réduites par la dépense de Points de Magie supplémentaires, de façon normale.

Si Granax est tué, et que tout autre personnage tente de se servir de son armure, elle fonctionnera comme une armure magique avec 2 PA partout. Elle ne pourra convenir qu'à un Humain mesurant entre 1,80 et 1,85 m et de corpulence moyenne ou lourde. Des aventuriers qui utiliseraient l'armure pourraient s'apercevoir que ressembler à un Guerrier du Chaos peut amener de fâcheuses méprises...

Epée du Chaos :
L'épée du Chaos de Granax est une *Porteuse de Mort* (voir aussi : **Realm of Chaos — Slaves to Darkness**, p 84 [*]), qui a été enchantée de façon à garantir la mort des Enchanteurs de toute sorte. Tout Enchanteur blessé par cette arme est automatiquement tué — seuls des Points de Destin peuvent l'en empêcher.

Calice Crânien :
Ce calice est un objet spécial qui a donné à Granax son surnom. Il peut être utilisé de la manière normale (enfin *presque* normale) comme coupe, mais il peut servir une fois par jour pour Evoquer Venin Affamé, un Démon Mineur de Khorne qui y a été lié. Pour cela, la coupe doit être remplie de sang frais, pour la valeur de 4 **B** ; le Démon apparaît par un petit Portail temporaire qui se crée dans le calice, et semble se former à partir du sang frais. L'Evocation est toujours réussie et l'Evocateur ne court aucun risque, sauf s'il n'est pas un adepte de Khorne, auquel cas le Démon l'attaquera dès son apparition. Ayant été Evoqué avec le calice, Venin Affamé doit Tester son *Instabilité* à chaque round.





Dethlaeziou'aoer (Venin Affamé)
L'Annonce de Sang — Démon Mineur de Khorne.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	42	4	3	5	60	2	89	89	89	89	89	01

Règles Spéciales : Venin Affamé est invulnérable aux attaques non-magiques, et ses propres attaques sont considérées comme étant magiques. Il dispose de 6 Points de Pouvoir Démonique (voir **Realm of Chaos**).

Venin Affamé est sujet à l'*Instabilité*.

Venin Affamé est sujet à la *Frénésie* et à la *Haine* des créatures et des adeptes de Slaanesh et autres Enchanteurs ; il est immunisé contre les autres effets psychologiques, excepté ceux provoqués par des Démons majeurs et des divinités ; il dispose d'un bonus de +10 à tous les Tests de *Peur* et de *Terreur*, excepté ceux provoqués par les Démons majeurs de Khorne, les Assoiffés de Sang. Il provoque la *Peur* chez les créatures vivantes.

Venin Affamé se régénère comme un Troll (**WJRF**, p 230).

Venin Affamé attaque par *arme/griffes* ou *griffes/morsure*. Sa morsure est empoisonnée, et il peut projeter le poison jusqu'à 10 mètres. Le poison affecte toutes les créatures comme la toxine la plus appropriée (**WJRF**, p 82) ; la morsure transmet 1D6 doses et la projection 1D3. Un Test de *Poison* séparé se fait pour chaque dose.

Venin Affamé est armé d'une *Lame Infernale* ; une épée courte magique à la lame aiguisée comme un rasoir. Cette arme terrible quadruple les dommages normaux ; lors d'un touché réussi, faites un jet de 4D6 au lieu de 1. Une Lame Infernale employée contre des adeptes de Slaanesh absorbe 2D6 Points de Magie ou Points de Pouvoirs Démoniques (selon ce qui est approprié) de la victime lors d'un touché réussi. Lorsque le porteur d'une Lame Infernale est abattu, l'arme se dissout en un liquide visqueux rouge, s'évapore et disparaît.

Les Ruines Anciennes dans le Nord du Vieux Monde

Le temple en ruine présenté dans cette aventure est une illustration des ruines Naines que l'on peut trouver dans tout Kislev et le nord du Vieux Monde ; elles datent de l'époque où les Nains et les Elfes coopéraient, avant le désastre des Guerres Nains-Elfes de -2000 à -1600 CI.

Il ne reste que peu de vestiges de cette période au-dessus du sol. Les Elfes utilisaient le bois comme matériau de construction, sauf le long des côtes, et il n'en reste plus rien. Les érudits connaissent une poignée de sites qui ont été protégés par les magies Elfiques, et il en existe peut-être d'autres à découvrir. Même les architectures de pierre des Nains ont largement disparu de la surface, bien que l'on puisse en trouver des éléments aux endroits où les structures Naines ont été intégrées à des structures Humaines ultérieures.

Dans les lieux où la roche souterraine a permis leur construction, des tunnels Nains et des installations souterraines sont encore présents et, pour la plupart, toujours intacts ; beaucoup d'autres sont perdus et oubliés. Les archives Naines de Caraz-a-Carak contiennent nombre de noms et de d'endroits, mais ces documents ne sont généralement accessibles qu'aux Erudits Nains.



MJ : Nous pensions que vous apprécieriez de disposer d'un prétexte pour parsemer le Vieux Monde de ces souterrains qui ont tant fait pour la gloire du jeu de rôle. Nous comptons sur vous pour que l'historique et le contenu que vous leur associerez s'accordent à la tonalité élevée d'une campagne de **WJRF**, *mais... nous ne pouvons pas vous surveiller en permanence.*

Rencontre 6 : Le Temple Nain

(voir carte 6)

Historique du Temple

Origines

A l'époque où les Nains disposaient de comptoirs commerciaux sur l'Urskoy, il y cinq mille ans de cela, c'était un temple petit et isolé, bâti sur la seule résurgence rocheuse conséquente proche d'une petite installation commerciale. Les fondations d'une douzaine de constructions de pierre sont maintenant enfouies de 3 à 5 mètres sous le niveau de la surface actuelle.

Selon les standard Nains, le temple était modeste, si ce n'est les deux lentilles de verre — une dans le dôme, l'autre à l'extrémité d'un conduit — conçues pour amener la lumière dans les profondeurs, jusqu'aux salles dédiées aux cinq esprits mineurs du Panthéon Nain, chacun étant le patron d'une pierre précieuse spécifique.

En ce temps-là, ces salles étaient richement ornées de pierres sacrées correspondant aux esprits respectifs. La construction fut interrompue par le début de la Guerre Nains-Elfes et le temple servit comme entrepôt fortifié. Le travail se poursuivait parfaitement et le service régulier fut maintenu pendant plusieurs centaines d'années.

Aux alentours de -1600 CI — l'époque du retrait des Nains dans les montagnes à la suite du surcroît d'activité des Gobelins, juste avant les Guerres Gobelines — la construction cessa complètement et tout ce qui avait de la valeur fut retiré.

L'Occupation Gobeline

Dans le courant du 8ème siècle avant Sigmar, les Gobelins occupèrent le site. Durant les quelques 75 ans que cela dura, le temple fut recyclé et dédié à diverses divinités gobelines. Quatre chefs Gobelins furent enterrés dans quatre des salles radiales, avec leurs armures, leurs armes, et d'autres objets de valeur. Pour respecter les coutumes, des esclaves furent sacrifiés pour protéger les richesses de leur maître, et les shamans Gobelins placèrent différents symboles traditionnels sur les tombes pour les protéger.

Un prisonnier Nain du nom de Coubourru fut torturé et sacrifié sur la lentille inférieure pour consacrer les tombes. Son Fantôme hante toujours les lieux.

Le site fut abandonné lorsqu'une tribu Gobeline plus puissante chassa les résidents. Les nouveaux venus évitèrent l'endroit — peut-être à cause de sa réputation de lieu hanté. Il y eut quelques tentatives de pillage des tombes en ce temps-là — dont peuvent témoigner les marques de pioche sur les murs, des outils abandonnés, etc. — mais les pilleurs potentiels furent effrayés par les Fantômes du Nain et des esclaves Gobelins sacrifiés.

Le Temple de nos Jours

Le dôme et les arches de soutien, exposés aux éléments, se sont effondrés il y a deux mille ans, couvrant le site de roches et de fragments de la lentille supérieure. Les constructions qui scellaient le conduit principal au niveau du sol restèrent intactes. Les tronçons laissés par les douze piliers se sont désagrégés et ressemblent maintenant aux cercles de pierre primitifs des premiers Humains. Après quelques siècles, le site allait devenir quasiment indétectable, et le temple n'a pas été troublé depuis son effondrement.

Alexis est tombé sur les souches des piliers alors qu'il cherchait un endroit pour faire une meule à charbon ; il les a pris pour un ancien cercle de pierre. C'est par hasard qu'il a découvert la trappe cachée par les débris et il venait juste de la mettre à jour quand le chef de la bande d'Hommes-bêtes a fondu sur lui et l'a tué.

Les Excavations des Hommes-bêtes

Aidé par son Démon, le Guerrier du Chaos a pénétré dans deux des tombes, mais n'a touché à rien. Ils n'ont pas été impressionnés par les Fantômes — ils s'y sont habitué et ont compris qu'ils ne représentent pas de menace physique.

Le Combat dans le Temple

Le Guerrier du Chaos peut rester dans la partie souterraine lorsque les PJ attaqueront les Hommes-bêtes (voir p 37). Les PJ disposent alors de plusieurs options :

Descendre à sa recherche : Hourra pour les héros. Et bonne chance. Voir ci-dessous.

Sceller la trappe : S'ils enferment le guerrier du Chaos dans le sous-sol, les PJ peuvent décider qu'ils en ont fait assez. Mais le Guerrier du Chaos pourra s'échapper, en disposant de temps. Il pourra même, avec l'aide de son Démon, prendre de grands risques pour lancer une attaque soigneusement planifiée contre les PJ.

Sceller la trappe et aller chercher de l'aide : Selon la façon dont ils scellent la trappe ; ce qu'ils laissent comme surveillance, et ce qu'ils attendent comme secours, ce n'est pas un mauvais plan. Ennuyeux, mais honorable.

Nous ne pouvons pas laisser les joueurs entreprendre quelque chose d'ennuyeux, même si c'est honorable. Ce serait créer là un fâcheux précédent.

Donc, dans ce cas, le Guerrier du Chaos adresse une supplique à son dieu. Quelques heures plus tard, une colonne de lumière rouge jaillit du ciel, dissout la trappe et tout ce qu'elle supportait et oblige les gardes à réaliser un Test de *Terreur*. Le Guerrier du Chaos s'échappe, jurant de se venger des PJ.

Sceller la trappe, attendre en force pour surveiller le site et descendre à sa recherche après s'être reposés : Honorable *et* héroïque. Voir ci-dessous.

Investir le Sous-Sol

Le guerrier du Chaos est peut-être un adepte de Khorne, mais il n'est pas stupide. Il sait que les PJ vont probablement le poursuivre et c'est pourquoi il leur tend un piège.

Il se cache dans la Salle Radiale n°1, dans l'obscurité, et son Démon fait de même dans la Salle Radiale n°5. Ils attendent là que les PJ pénètrent dans la salle centrale où ils feront face au Fantôme de Coubourru. Grâce à cette diversion bien pratique, ils chargeront les malheureux PJ.

Une fois le piège déclenché, le Guerrier du Chaos fait de son mieux pour quitter les salles souterraines, se frayant un passage parmi tous ceux qui sont entre lui et les escaliers ; le Démon réagit de la même façon. S'ils atteignent la surface, ils filent au plus profond de la forêt. Les PJ peuvent les poursuivre, mais ils les distanceront et s'échapperont.

Même la présence de chevaux ne donnera pas d'avantage aux PJ — le Guerrier du Chaos connaît bien la forêt et peut se déplacer aisément à travers les sous-bois denses, alors que des chevaux seraient ralentis et devraient marcher au pas.

Le Rideau Tombe sur les Aventuriers

Les aventuriers sont-ils perdus ?

S'ils ne font pas preuve de prudence, oui. Ils peuvent entreprendre quelques actes utiles — et le MJ généreux pourrait leur offrir quelques cadeaux de la chance — tout cela leur permettra de s'en sortir.

Georgiy

Georgiy nécessitera des efforts de persuasion, mais il acceptera de descendre avec les aventuriers SI il peut rester à l'arrière du groupe. On peut le persuader en l'assurant que le groupe fera son possible pour le protéger, ou en lui reprochant de laisser son père et le village sous la menace des Hommes-bêtes. Des menaces ou des accusations de couardise ne le feront pas changer d'avis.

S'il descend les escaliers, il sera écrasé par les émanations du Guerrier du Chaos, du Démon et des Fantômes. Ces derniers le terrifient ; il

s'accroche au PJ le plus proche et fait désespérément signe au groupe de partir immédiatement. S'ils lui obéissent, Georgiy pourra être interrogé à la surface. Sinon, il tentera de répondre aux questions, mais refusera de descendre plus avant.

Lorsqu'il est interrogé, Georgiy peut indiquer de façon approximative la position du Guerrier du Chaos (geste de la main pour désigner l'épée et le casque) et le Démon (face méchante et tordue).

Encore plus important, il signale la présence d'un fantôme en faisant le ""*Houuuh ! Houuuuuuuuh !*" classique, la voix montant et descendant, fonçant avec les bras étendus comme un fantôme de dessin animé. Il prend alors l'air pensif, puis répète son imitation de fantôme, gambade autour d'un PJ et lui saisit la main, la secouant pendant un instant, puis il se remet à gambader.

C'est probablement la première fois que Georgiy touche volontairement un PJ. Insistez sur le caractère exceptionnel de cet événement avec un commentaire de Pyotr, si les joueurs n'en réalisent pas immédiatement la signification.

Georgiy tente d'indiquer que le Fantôme de Coubourru est un ami. Si l'un des joueurs affirme à haute voix qu'il pourrait y avoir un fantôme amical dans le sous-sol, les PJ seront immunisés contre la *Peur* et la *fuite* provoquées par la présence fantomatique.

Y-a-t-il un Nain dans la Maison ?

Si le groupe comprend un Nain, Coubourru ressentira sa présence dès qu'il aura posé un pied sur les marches. Il criera en Khazalide :

« *Apprends, ô Nain, que ce lieu était autrefois un temple de tes ancêtres, avant que les Peaux Vertes utilisent ma vie pour le consacrer à leurs dieux immondes et avant la venue des Bêtes. Purifiez-le, et libérez-moi. PIERRE ET ACIER !* »

Au moment où Coubourru pousse le cri de guerre, le Nain sent un puissant fourmillement, tous ses cheveux se dressant sur sa tête. C'est une Grâce de Grungni — le personnage acquiert une *Violence forcenée* et une *Attaque* supplémentaire pour la durée de la bataille.

S'il n'y a pas de Nain dans le groupe et que la Grâce vous est indispensable afin de donner à vos joueurs un coup de pouce magique en vue du combat héroïque imminent, alors la divinité Naine, Grungni, choisira un Humain — de préférence un qui a fait preuve dans le passé de sympathie pour les Nains. Une voix désincarnée retentit dans la tête du personnage :

« *Salutations, (nom) ami des Nains. Pour tes témoignages d'amitié envers mon peuple, tu as ma bénédiction. Aide-les maintenant en nettoyant ce temple de tous ces siècles de pourriture.* »

Le personnage peut alors recevoir la Grâce indiquée précédemment.

Esprits Alliés

Toute arme enchantée par les Poleviki sera utilisable, si les personnages n'attendent pas l'aube pour attaquer.

Vodyanoy refusera catégoriquement de descendre. Mais si les choses se présentent vraiment mal pour les PJ, l'attente à la surface peut l'ennuyer profondément et le décider à inonder l'ensemble souterrain.

L'eau jaillit du sol et toute créature vivante dispose de 3 rounds pour atteindre le haut des escaliers. Ils pourraient bénéficier d'une brève vision de Vodyanoy pataugeant dans l'eau en train de monter, délicieusement content de lui.

Leshy peut être persuadé d'aider d'une façon ou d'une autre, mais cela représente une autre faveur et doit être négocié comme précédemment (voir p 36).

Il peut provoquer une éruption de racines d'arbres à travers les murs, ce qui provoquera la chute de secteurs entiers (les PJ doivent réussir un Test de *Risque* ou subir **F** 4 des chutes de maçonneries), ou il pourrait faire envahir le complexe par une Nuée. Inutile de dire que la Nuée affectera aussi les PJ s'ils sont trop lents à quitter les lieux.

Père Ours ne prendra pas part à une bataille souterraine, mais il sera content d'attendre près de la trappe que le Guerrier du Chaos et son Démon veuillent bien sortir.

Autres Bonnes Idées

Se concentrer sur le Guerrier du Chaos : Lorsque celui-ci mourra, le Démon sera automatiquement rappelé dans le royaume du Chaos.

Cette information est accessible à tout Enchanteur, ou à tout personnage disposant des Compétences *Connaissance des Démons* ou *Théologie*, sur un test d'**Int** réussi.

Porter de nombreuses sources lumineuses : Chaque source de lumière, hormis la première, donne aux PJ un bonus de +5 à tous les Tests de *Peur* effectués contre les Fantômes.

Course désespérée si les choses vont vraiment trop mal : Les membres les plus coriaces du groupe couvrent la retraite, sortent, et s'installent sur la trappe.

Rappelez-vous que le rôle du MJ n'est pas d'éliminer le groupe.

Bien sûr, des actions imprudentes ou stupides devraient être payées de retour, mais ne tuez pas *tout le monde*. Faites-leur simplement croire que c'est ce qui va arriver — et les joueurs seront si heureux et reconnaissants quand ils auront triomphé que vous deviendrez leur MJ préféré.



Les Salles Souterraines

Les notes suivantes sont valables si les lieux sont examinés avec un éclairage réduit — torche ou lumière magique. S'il n'y a pas de source d'éclairage, la fouille doit se faire au contact, et les descriptions sont improvisées en conséquence. Dans le cas d'utilisation de figurines, vous devriez tracer des plans adaptés pour représenter le temple (voir *Carte 6*, en annexe)

Les informations sont réparties en quatre niveaux — ce qui est fourni par un *Coup d'Œil Rapide*, les résultats d'un *Examen Attentif*, les informations révélées par une *Recherche Accélérée*, et les informations détaillées dues à une *Recherche Approfondie*. Les deux dernières catégories prennent un certain temps et nécessitent la réussite de Tests (voir **WJRF**, p 71).

Les Compétences appropriées (ex. *Exploitation minière, Histoire*) peuvent révéler des informations spécifiques ; par exemple, un personnage disposant d'*Exploitation minière* peut remarquer des détails de la construction alors qu'il ignorera d'autres choses si le résultat de son Test de *Recherche* est à la limite.

Le *Coup d'Œil Rapide* dans les Salles Radiales se fait si aucun personnage n'entre réellement dans la salle ; l'*Examen Attentif* signifie entrer dans la salle et regarder ou sentir ; la *Recherche Accélérée* signifie que les objets sont examinés sans être déplacés ; lors de la *Recherche Approfondie*, les objets sont ramassés et/ou amenés dans la salle centrale, où ils peuvent être examinés dans de meilleures conditions.

La Salle Centrale

Coup d'Œil Rapide : (Vision à partir du débouché des escaliers dans la salle.) Cette salle circulaire a un diamètre d'environ 9 m, les murs forment un conduit vertical de 15 m et disparaissent dans l'obscurité. Un hémisphère translucide de 1,80 m de diamètre repose sur une plate forme circulaire polie au centre de la salle. Cinq arches sont réparties régulièrement sur son périmètre.

A partir des escaliers dans le sens des aiguilles d'une montre, les arches 1-2 sont partiellement dégagées, les arches 3-4 sont complètement fermées et l'arche 5 est parfaitement dégagée. Une masse sans forme, brumeuse, pend au-dessus de l'hémisphère.

Examen Attentif : Un Nain fantomatique, son visage déformé par l'agonie de la mort, se précipite depuis le centre de la salle et remplit brusquement votre champ de vision.

Vous venez de rencontrer le fantôme de Coubourru le Nain. Faites les Tests de *Peur* nécessaires. Ceux qui échouent restent paralysés par la peur — aucune action à ce round, ni pendant les rounds suivants, jusqu'à la réussite d'un Test de *Peur* (voir **WJRF**, p 71).

COUBOURRU — FANTOME NAIN

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	0	0	3	17	30	1	—	18	18	18	18	29

Coubourru est sujet à l'*Instabilité* en dehors du temple, mais est immunisé contre les effets psychologiques. Il provoque la *Peur* chez les créatures vivantes (mais voir les notes p 42).

Il est immunisé contre les armes non-magiques et il ne peut pas provoquer de dommages physiques par lui-même ; toute créature vivante qu'il "touche" doit réussir immédiatement un Test de **Cd** avec une pénalité de -10 ou fuir.

Recherche Accélérée : (10 mn ; la *Peur* ayant été surmontée.) La maçonnerie est généralement d'excellente facture, probablement effectuée par des Nains. Elle a été recouverte d'argile puis peinte, mais presque tout est retombé et les inscriptions Naines ont réapparu.

Les arches n°1 et 2 conduisent dans des salles longues et obscures. Elles ont été scellées par de la maçonnerie de qualité inférieure, et rouvertes récemment.

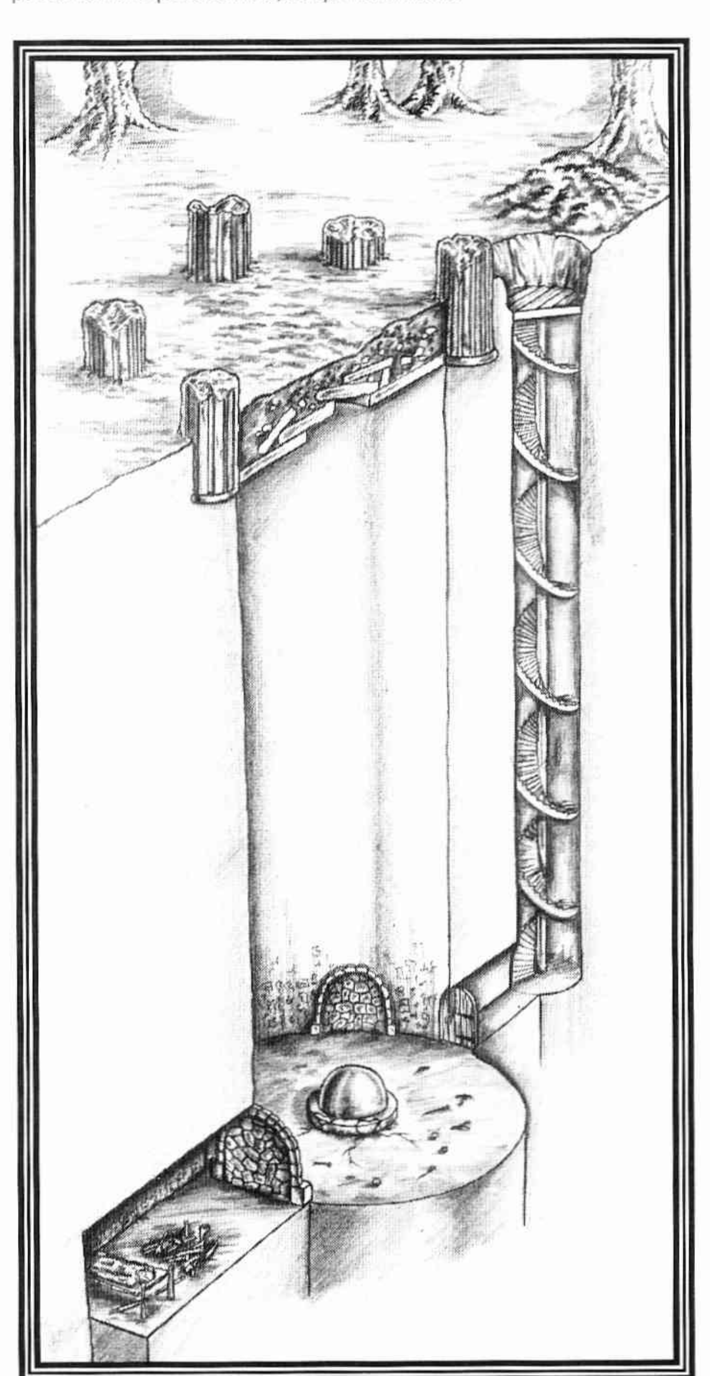
Les arches n°3 et 4 ont été bouchées de la même façon et sont restées fermées.

L'arche n°5 n'a jamais été fermée.

L'hémisphère translucide semble être fait de verre recouvert de taches qui l'assombrissent. Le piédestal a été grossièrement plâtré et orné d'inscriptions gobelines informes. Un marbre sombre veiné de rouge et de blanc, gravé de longues inscriptions Naines, apparaît aux endroits où le plâtre s'est désagrégé.

Recherche Approfondie : (30 mn) Il n'y a rien d'intéressant sur le sol, si ce n'est le plâtre qui s'est détaché du mur.

Les facettes concaves de l'hémisphère correspondent aux arches. Pour le reste, il est parfait et extrêmement dur. Rien ne laisse supposer que ce puisse être une porte secrète, ou qu'il soit mobile.





D'anciens outils traînent parmi les gravats — pioches, pelles, et autres — les manches se sont apparemment décomposés.

Les maçonneries Naines des murs étaient autrefois garnies d'incrustations qui ont maintenant disparu. De nombreuses alvéoles montrent les endroits où étaient situées les gemmes décoratives. Les gravats ne recèlent aucune trace des matériaux manquants.

Le temple est sans doute plus vieux que les plus vieilles constructions humaines que les personnages ont pu voir. Ceux qui disposent de la Compétence *Histoire* seront convaincus, sur un Test réussi d'**Int**, qu'il est antérieur à l'occupation humaine de cette région.

Salle Radiale 1 : La Tombe de Zoobag le Grand

Coup d'Œil Rapide : La maçonnerie qui ferme l'arche a été percée d'un trou de 1,2 m x 1,2 m. La lumière ne semble pas pouvoir en percer les ténèbres — même la *Vision Nocturne* ne permet pas d'en percevoir le moindre détail. L'air est très frais et provoque de la condensation sur la pierre environnante. Les objets lancés à l'intérieur disparaissent sans un bruit. Le *Sens de la Magie* indique la présence de créatures d'un autre monde.

Examen Attentif : Un certain nombre de Gobelins horriblement mutilés se serrent contre vous. L'un deux perce votre poitrine et écrase votre cœur.

Faites des Tests de *Peur* lors de l'entrée dans la salle. Ceux qui échouent tombent comme s'ils étaient morts, leur cœur arrêté — brièvement — sous l'effet de la *Peur*. Ceux qui réussissent ont une brève défaillance, mais sont encore debout lorsqu'ils reviennent à eux ; ils voient toujours les Gobelins fantômes mais savent qu'ils sont sans substance.

FANTOMES GOBELINS

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	0	0	3	17	30	1	—	18	18	18	18	29

L'ensemble des fantômes Gobelins est considéré comme une seule entité possédant le profil ci-dessus. Ils sont sujets à l'*Instabilité* en dehors de la salle radiale mais sont immunisés contre les effets psychologiques. Ils provoquent la *Peur* chez les créatures vivantes, sont immunisés contre les armes non-magiques et ne peuvent pas provoquer de dommage physique ; toute créature "touchée" doit réussir immédiatement un Test de **Cd** à -10 ou fuir.

MJ : Si Coubourru s'est lié au groupe, il peut se charger des gobelins fantômes. Gérez ce combat comme un combat normal — ils peuvent se blesser normalement — accordez aux deux parties une **F** *3 et à Coubourru le bénéfice de sa Haine raciale des Gobelins (il ne peut pas abandonner le combat, il attaque toujours et il cause +1 point de dommage à chaque coup porté). Ils ne sont pas armés mais, dans ce cas, vous ignorerez les pénalités habituelles du combat sans arme.*

Aucune sorte de lumière ne pourra illuminer cette salle maudite. L'examen doit en être fait par le toucher.

Recherche Accélérée : Les murs portent les mêmes restes d'inscriptions et d'incrustations que ceux de la salle centrale. Un délicat tas de débris avoisine le mur du fond (Test d'**I** pour éviter de marcher dedans) — les restes décomposés des esclaves sacrifiés. Ceux-ci ne cachent pas le moindre objet.

Un catafalque est placé contre le mur du fond, surmonté par un corps décomposé avec une armure de cuir désagrégée, un bouclier, une épée et trois bijoux.

Recherche Approfondie : Zoobag a été réduit à un squelette, son gilet en cuir tombe en poussière au moindre contact, comme la plupart de ses os — il ne reste plus que 1D6 dents et quelques fragments du crâne. Le bouclier, en bois et cuir, s'émiette aussi au contact.

Le fourreau et les accessoires qui devaient accompagner l'épée ont disparu, et celle-ci est couverte de rouille (-1 aux dommages, jet de 1D6 chaque fois qu'elle touche quelque chose, elle se brise sur un 6). Les trois bijoux sont respectivement un anneau nasal en argent — noirci par l'oxydation — valant 5 CO, une broche de manteau garnie de grenats valant 25 CO et un anneau de bras ciselé en ambre valant 7 CO. Une pointe de lance en fer gît sur le sol — la hampe a pourri depuis longtemps.

Salle Radiale 2 : La Tombe de Dunggrub le Briseur de Sort

Coup d'Œil Rapide : Le trou de l'entrée permet de projeter une lumière dans la salle. Comme dans la salle précédente, un catafalque occupe le mur du fond, sur lequel gît le corps d'un Gobelin étrangement vêtu. Sa robe a pris la même couleur vert-brunâtre que sa chair desséchée, et elle a disparu par endroit ; on peut apercevoir des os encore attachés au tissu par des lanières de cuir. A ses pieds, trois sacs : l'un deux est éventré et laisse apparaître un crâne grimaçant.

Examen Attentif : Il confirmera les résultats du Coup d'Œil Rapide précédent. Il semble y avoir aussi un squelette sur le sol, au pied du catafalque.

Recherche Accélérée : Les os fixés à la robe sont de tailles et de formes variées ; un personnage qui a suivi une carrière telle que Médecin, Estudiant en Médecine ou Trafiquant de Cadavres réalisera, avec un Test réussi d'**Int**, que certains sont humanoïdes, d'autres apparemment humains. D'autres proviennent de différents animaux. Un squelette qui semble être celui d'un Gobelin — on ne peut l'examiner de plus près sans le déplacer — se trouve sous le catafalque. Les murs furent apparemment décorés de joyaux et d'incrustations comme le reste du temple, mais tout a été retiré.

MJ : Vous pourriez être tenté d'effrayer les joueurs par des jeux de lumière dans la salle. Elle ne contient pas d'armes et les PJ peuvent en conclure qu'il s'agissait d'un Shaman — à raison, d'ailleurs. Ils pourraient aussi conclure — à tort — que le shaman pourrait encore bouger. La lumière vacillante des torches jette d'étranges ombres sur les murs de la salle, et si l'un des PJ croit voir le corps momifié bouger, laissez les choses suivre leur cours.

Recherche Approfondie : Toute chose dans la salle tombera en poussière au moindre contact. Il n'y a rien qui ait de la valeur.

MJ : Si vous vous êtes amusé avec les jeux de lumière, il est fort probable que les PJ se lanceront dans quelque action explosive, comme par exemple attaquer le cadavre d'une manière ou d'une autre. En conséquent, ce qui se trouve sur et à côté du catafalque tombera en poussière, poussière qui envahira l'air pendant un certain temps. A la lumière des torches, les

grains de poussière sembleront fusionner et prendre des formes irréelles. Nous savons qu'il n'y a rien de dangereux là-dedans, et le Sens de la Magie ne révélera rien, mais il faudra bien dix minutes pour que la poussière retombe — et durant ce délai, les PJ garderont une mauvaise impression de la salle... Savourez ce moment.

Salle Radiale 3 : La Tombe de Shagrak Gobeur de Crapauds

Coup d'Œil Rapide : On ne peut rien voir tant que ce qui bouche l'entrée n'est pas enlevé. La maçonnerie (**R** 6 ; **D** 10) peut être percée, 5 **D** créant un trou suffisant pour permettre à une créature de la taille d'un Humain de la franchir. Le catafalque situé à l'autre extrémité de la salle est rendu visible si une lumière est projetée par l'ouverture. Le corps d'un Gobelin y gît, qui semble parfaitement conservé ; seuls les vêtements sont presque réduits à néant. Un tas d'os et de détritus s'étale sur le sol.

Examen Attentif : Les détritus contiennent des os écrasés, des fragments de cuir et de tissu et quelques morceaux de métal rouillé. Dès qu'un vivant entre, tout se rassemble pour constituer quatre Squelettes Gobelins. Cela s'effectue en un round (les Squelettes sont alors considérés comme *Inertes*), puis ils attaquent. Le corps sur le catafalque ne bouge jamais.

Squelettes Gobelins

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	17	3	3	5	20	1	18	18	18	18	18	—

Les Squelettes sont sujets à l'*Instabilité* et à la *Stupidité*, mais immunisés contre les autres effets psychologiques. On ne peut pas les obliger à abandonner le combat. Ils provoquent la *Peur* chez les créatures vivantes. Les blessures qu'ils infligent ont 35% de risques d'être infectées.

Recherche Accélérée : La salle ne contient rien d'autre que de la poussière et le corps parfaitement conservé d'un Gobelin. Tout vêtement qu'il aurait pu porter a disparu, ne laissant que quelques haillons moisis et un bijou corrodé. Les murs gardent les traces des décorations retirées.

Recherche Approfondie : Le cadavre porte un anneau d'argent terni et noirci que garnit une pierre lisse blanc-jaunâtre. Il y a aussi une paire de baudriers d'or, valant 10 CO séparément ou 35 CO ensemble. L'épée qui leur était associée est maintenant complètement rouillée et inutilisable.

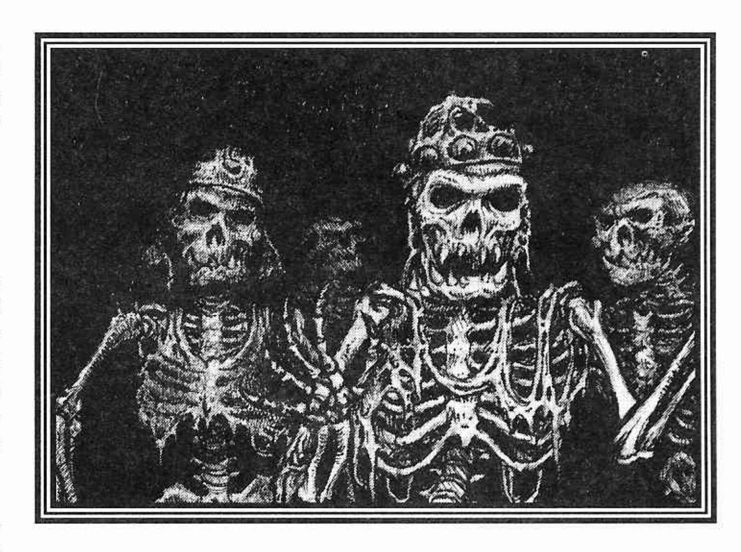
L'anneau est une *Amulette de Jade Enchanté* ; elle n'a pu empêcher le décès du porteur, mais elle a conservé son corps en bon état au cours des siècles — la mort du Gobelin ne semble remonter qu'à quelques heures. Si l'anneau est retiré, le corps se décomposera normalement.

Salle Radiale 4 : La Tombe de Razgod Mâcheur d'Os

Coup d'Œil Rapide : Rien ne sera visible jusqu'à ce que l'ouverture soit dégagée. La maçonnerie (**E** 6 ; **D** 10) peut être percée, 5 **D** créant un trou suffisant pour permettre à une créature de la taille d'un Humain de la franchir. Malheureusement, cette activité va déranger les Moisissures Rouges qui se développent dans la salle.

Un nuage de spores rouges s'étale sur 3 mètres à partir du trou, obscurcit la visibilité dans la salle et oblige toute personne sur sa trajectoire à réussir un Test d'**I** ou à être aveuglée pendant 2D6 heures (**CC**, **I** et **Dex** réduite de 25 chaque, les adversaires bénéficient de +25 pour toucher dans tout combat). Les personnages Humains et Halfelings affectés par les spores acquièrent 1D6 Points de Folie.

Les spores restent pendant 3 rounds dans l'air puis se redéposent. Après cela, l'éclairage de la salle permettra de voir que les murs, le sol et le plafond sont couverts de moisissures et de champignons de couleurs variées ; à l'extrémité opposée (qui semble être plus humide que le reste des lieux), une masse informe de moisissures multicolores provient de ce qui fut peut-être un cadavre sur un catafalque.



Examen Attentif / Recherche Accélérée : Tout personnage qui entre dans la salle perturbera automatiquement certaines moisissures pratiquement à chaque pas ; faites un jet dans la table suivante à chaque tour, pour chacun des personnages qui entrent :

Jet de 1D10	Type de Moisissure
1-3	Inoffensive
4-5	Moisissures Violettes
6-9	Moisissures Jaunes
0	Fluospores

Notez que les nuages de spores situés près de l'entrée peuvent se répandre dans la salle principale. Voir **WJRF**, p 233 pour les effets des spores. Les joueurs penseront peut-être à faire preuve d'ingéniosité, par exemple, en utilisant un sort de *Vol*, afin de ne pas déranger les champignons. C'est rusé, mais les Fluospores et les Moisissures Violettes se déclenchent sous l'effet de la proximité plutôt que du contact.

Un Examen Attentif/Recherche Accélérée confirmera la première impression : la salle est remplie de divers champignons et moisissures. La masse du fond de la salle laisse à peine deviner la forme d'un corps sur un catafalque.

Recherche Approfondie : Une recherche approfondie recèle les mêmes dangers qu'une recherche accélérée. Si le groupe insiste, le corps tombera en poussière à l'instant où il sera touché. Un immense nuage de spores se formera, remplira la salle et s'étendra dans la salle principale où il remplira l'air sur un rayon de 2 mètres à partir de l'ouverture.

Toute personne prise dans le nuage subira les effets des trois types de spores simultanément — les personnages dans la salle principale auront droit à un Test d'**I** pour esquiver le nuage, mais pas ceux de la salle radiale. Ils l'auront bien cherché.

En théorie, les PJ n'ont aucun moyen de fouiller cette pièce, à moins d'employer des méthodes répugnantes qui font appel au feu (ne pas oublier que le fond est très humide) et de revenir deux heures plus tard, quand les choses se sont tassées.

Si, par une grande ingéniosité ou une obstination vraiment tenace, les PJ réussissent à fouiller la salle, ils découvriront 1D6 dents de Gobelin intactes, une épée rouillée et inutilisable et une boucle d'oreille en or valant 5 CO. Les joueurs pourront pousser des hauts cris, mais ils apprendront ainsi qu'il y a parfois des choses auxquelles il vaut mieux ne pas toucher, et que la récompense n'est pas toujours proportionnelle aux risques encourus.

Salle Radiale 5 : Oratoire de Llabella Améthyste

Cette salle est totalement vide et anodine, car tout ce qu'elle pouvait contenir en a été retiré lorsque les Nains ont abandonné le temple. Les murs, comme ceux des autres pièces, gardent les traces des gemmes et des incrustations qui décoraient les lieux, ainsi que des barbouillages et des graffitis laissés par les Gobelins.

Estimation de la Valeur du Temple

Sans tenir compte de la valeur intrinsèque (et presque négligeable) des objets trouvés dans les tombes Gobelines, ce lieu représente une valeur considérable pour les Nains, et pour les Erudits de toute race qui sont intéressés par l'histoire des Nains. Ceux-ci pourraient offrir de bonnes récompenses pour la connaissance de sa situation, complétée par les plans des installations souterraines et des reproductions de la décoration disparue. Vous avez toute latitude pour mener cela à terme, mais si les PJ parviennent à rencontrer un acheteur potentiel, le prix définitif pour la localisation du temple peut raisonnablement tourner autour de 500 CO.

Cependant, peu de Nains voudraient s'avilir en vendant cette connaissance à d'autres Nains et la vendre à des Humains serait commettre une trahison mineure de la race Naine et de son héritage. Donc, si un Nain se laisse dominer par son avarice, les autres Nains réagiront en conséquent. Grungni lui-même n'en sera pas très heureux, et sa Grâce (p 42) pourrait se transformer en Malédiction (voir **WJRF**, p 194-195).

Conclusion de l'Aventure

Cette aventure peut se finir de deux manières :

Si les Hommes-bêtes ont été complètement éliminés : Hertzen réalisera toute promesse de paiement. Il peut aussi inviter les PJ à un banquet plantureux, où ils auront d'amples opportunités de faire se hausser des sourcils en utilisant mal la coutellerie, etc. et en bavardant sans cesse, à en faire mourir les autres d'ennui. Si cette aventure fait partie de la campagne, les PJ seront renvoyés à Kislev pour faire leur rapport à Bogdanov ; sinon, ils sont libres de partir pour de nouvelles aventures.

Si certains des Hommes-bêtes se sont échappés : Hertzen insistera pour que la forêt soit fouillée, inutilement, pendant quelques jours, ce qui vous permettra d'inventer d'autres incidents.

Le Guerrier du Chaos et son Démon peuvent rôder dans les environs et attendre la moindre opportunité pour se venger. Hertzen peut réduire ou retenir la récompense promise jusqu'à ce qu'il soit certain que la menace est écartée. Les PJ seront enfin renvoyés à Kislev ou autorisés à poursuivre leur route.

Se Présenter à Bogdanov

Le voyage entre Voltsara et Kislev devrait se faire sans incident, à moins que le Guerrier du Chaos ne soit encore vivant et qu'il n'entreprenne une attaque.

Bogdanov verra les PJ presque immédiatement et écoutera leur rapport, en hochant la tête aux moments opportuns, mais sans rien laisser paraître.

Si vous souhaitez continuer avec l'aventure suivante de ce livre, poursuivez avec l'Introduction pour les Joueurs de la p 48 ; sinon, Bogdanov enverra les PJ dans une nouvelle aventure, quelle qu'elle puisse être.

Répartition des Points d'Expérience

La distribution des Points d'Expérience suivants devrait se faire à différents moments adéquats de l'aventure — à la fin d'une séance de jeu, ou à la fin de l'aventure.

JEU DE ROLE

Chaque personnage devrait recevoir jusqu'à 100 PE pour une interprétation de qualité, pour de bonnes idées, etc. La moyenne devrait tourner autour de 50 PE chacun, seuls les personnages qui se sont montrés extraordinairement ingénieux et qui ont été bien joués recevant les 100 PE.

OBJECTIFS DE L'INTRIGUE

Gagner la confiance de Pyotr et d'Annya — *50 PE chaque*

S'entretenir avec succès avec les Esprits de la Nature :

Grand-Père Etincelle (le Domovoy)
— 10 PE chacun
Grand-Père Grange (le Maciew)
— 10 PE chacun
Les Pères du Grain (les Poleviki)
— 25 PE chacun
Grand-Père Noyeur (le Vodyanoy)
— 25 PE chacun
Seigneur des Forêts (le Leshy)
— 50 PE chacun

Battre Père Ours — *50 PE pour les personnages encore en jeu à la fin de la rencontre, 20 PE pour les personnages hors jeu*

Ne pas battre Père Ours — *10 PE chacun*

Gagner la coopération de Georgiy — *50 PE chacun*

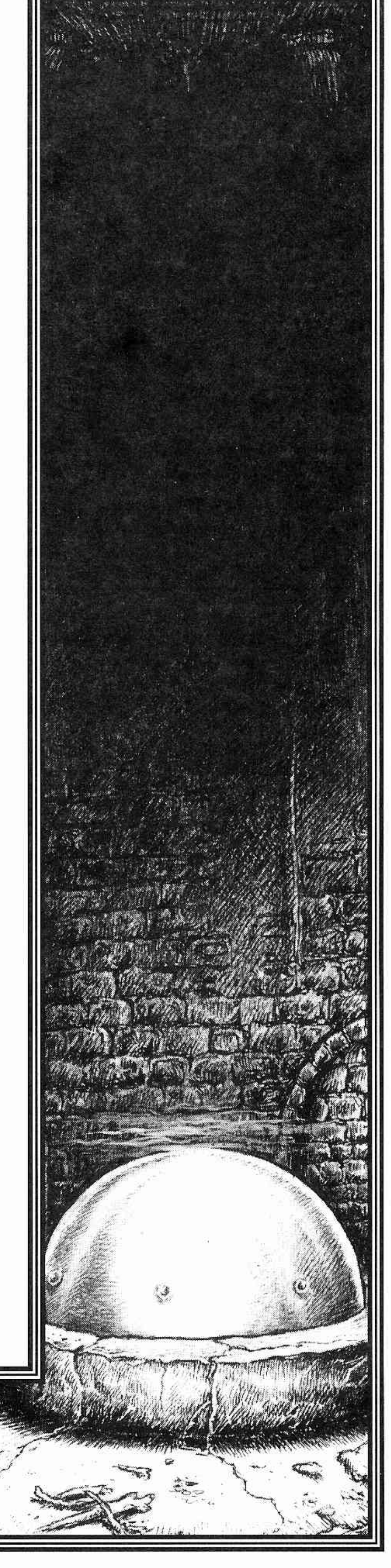
Affronter les Hommes-bêtes les uns après les autres — *20 PE chacun*

Affronter les Hommes-bêtes en un seul bloc et gagner — *20 PE chacun*

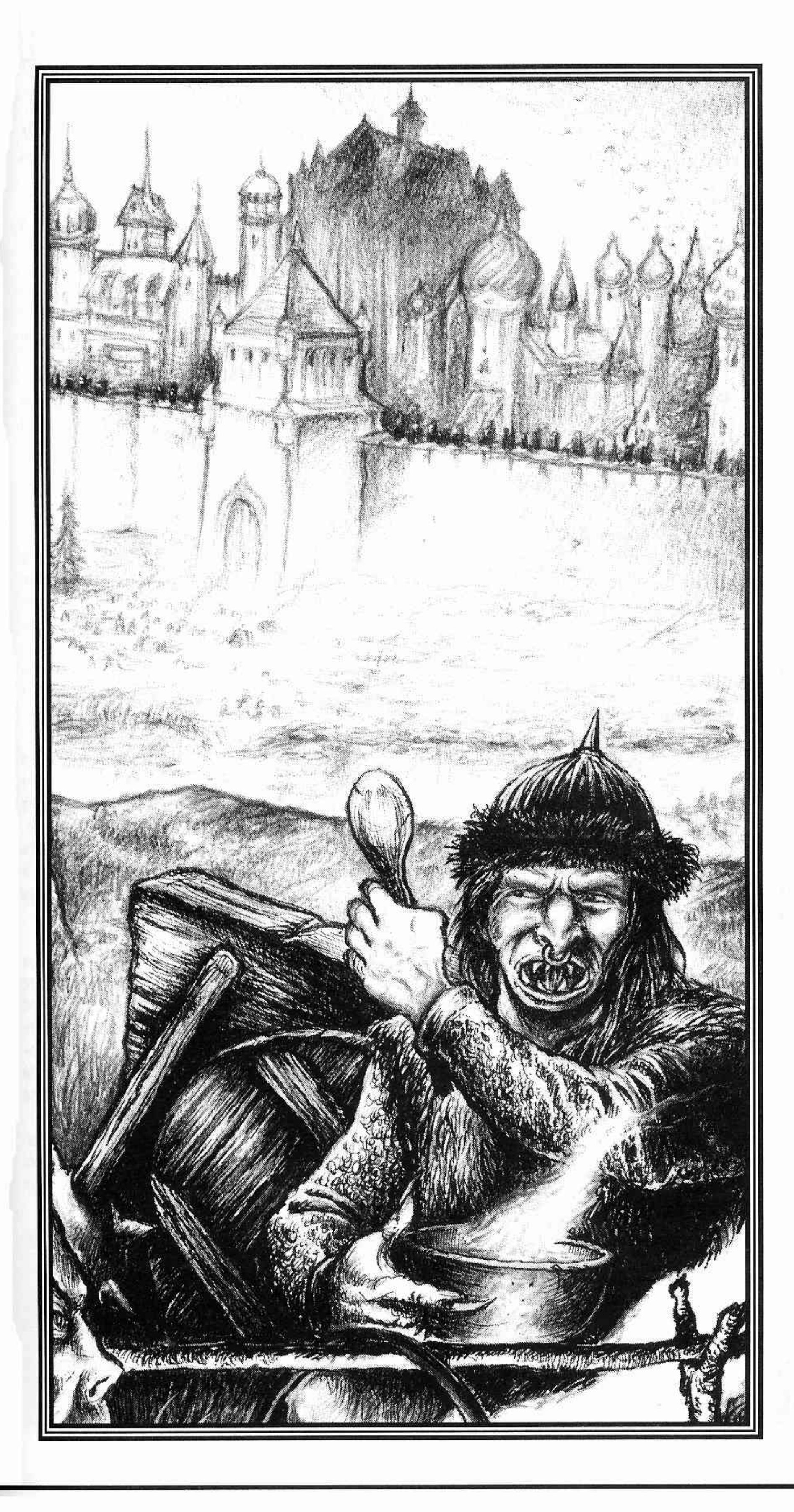
Trouver les Hommes-bêtes et aller chercher de l'aide — *10 PE chacun*

Se lier avec le fantôme de Coubourru — *30 PE chacun*

Pour chaque tombe explorée — *20 PE chacun*



La Mort en Vacances



Introduction

Sur un à-pic surplombant le fleuve Zapadryeka, au milieu duquel une île porte la cité fortifiée de Chernozavtra :

Scabback s'installe avec son bol de brouet, désignant par-dessus son épaule la cité fortifiée de Chernozavtra sur l'île de l'autre côté du gué.

« *Sont curieux, ceux-là,* » dit-il. « *Tous à courir comme des Morveux — et plus morts que la moma de Duggrat. Y'en a des tout mouillés et pendouillants, d'aut' tout secs et coriaces, avec des bouts d'viande qui s'baladent. 'Orrible. Le Vieu' Chuff y dit qu'y les a vus tout' la nuit, et qu'ça dansait, qu'ça claquait des dents et qu'ça grognait. Heureux qu'y a l'fleuve entre eux et moi, sacrément.* »

Le compagnon de Scabback hoche vigoureusement la tête en approbation. « *Ouais !* » dit-il en aspergeant Scabback de brouet. « *T'sais quoi ! Doit y avoir un sacré mauvais de nécroch'sé quoi, là d'dans.* »

« *J'sais pas sur le nécro-ch'sé quoi,* » grogne Scabback. « *Si tu veux mon avis, tout ça, c'est d'la* magie ! »

Il enfourne une cuillerée de gruau dans sa bouche. « *Ahh ! Pfeuh ! C't'orrible ! M'demande où Vieu' Chuff a eu la viande.* »

Pendant ce temps, dans le camp Dolgan, à côté des murs de Chernozavtra :

« *Dafa dit de brûler les fantômes,* » dit Kabu en peignant la crinière de son poney. Arda rit. « *Le feu n'a rien fait de bon la dernière fois que Dafa a essayé,* » réplique-t-il « *pourquoi ça marcherait maintenant ?* » Arda rit encore, puis ramène ses braves au camp. Le conseil discute toute la nuit, mais pas Arda ni les braves, pas la peine de parler.

« *Alors on reste assis là, 'vec devant nous cette cité de fantômes, et derrière des armées de peaux vertes, les réserves qui s'épuisent, et les chefs se chamaillant comme des enfants. Les pères des clans doivent en pleurer.* »

« *Oui, mon fils,* » Kabu acquiesce tristement. « *Ce n'est pas pour rien que cet endroit s'appelle le Chernozavtra — la Cité des Lendemains Noirs. Quand les morts marchent dans les rues, cela ne peut signifier qu'une chose — le jour de l'expiation est proche. Bientôt, oui, bientôt, nous pleurerons aux côtés de nos pères de clan.* »

« Peut-être, mon ami, peut-être, » dit l'autre *« mais au moins on pourrait emmener quelques peaux vertes avec nous... »*

Résumé

Chernozavtra était une des Colonies des Terres Fertiles de Kislev, sur le flanc est des Montagnes-du-Bout-du-Monde. La peste s'est abattue sur toute la population ; mais la plupart d'entre eux sont encore debout grâce au Nécromant Annandil, aussi connu sous le nom de Gurthgano Gorthaudh, le seul habitant vivant de Chernozavtra.

Pour une raison ou pour une autre — expliquées dans les sections suivantes — les PJ doivent pénétrer dans la colonie perdue et trouver Gurthgano. Ils doivent surmonter plusieurs obstacles :

Tout d'abord, la population morte de la colonie a l'obligation permanente de s'emparer de toute personne vivante qui entrerait et d'en faire un Mort-vivant.

D'autre part, Chernozavtra va bientôt devenir un champ de bataille ; sur les bords opposés du gué sur lequel se tient la cité, un groupe important de Dolgans et une bande de Gobelinoïdes des steppes, menés par les Héros Hobgobelins de Habblo, se surveillent mutuellement, attendant que l'autre fasse le premier mouvement.

Les PJ devront traverser ou contourner le camp Hobgobelin, et ils peuvent se retrouver entraînés dans la controverse qui fait rage actuellement — éliminer les Dolgans, ou les laisser passer en leur faisant payer une taxe ?

Ensuite, il y a les Dolgans — et ils montreront une certaine suspicion vis-à-vis d'un groupe qui n'est pas Dolgan et qui vient de la même direction que les Hobgobelins. Les PJ auront besoin de l'aide des Dolgans pour entrer dans Chernozavtra, mais là aussi ils seront pris dans une controverse — une faction veut débarrasser la colonie de ses habitants Mort-vivants, et espère ainsi gagner les faveurs divines lors du combat avec les Hobgobelins, alors que les autres souhaitent ignorer les morts (qui, après tout, ne sortent jamais de l'enceinte de la cité) et se concentrer sur le problème Hobgobelin.

Après avoir traversé ces champs de mines diplomatiques, les PJ doivent entrer dans Chernozavtra et trouver Gurthgano, tout en échappant aux gardes mort-vivants dont le seul but dans la non-vie est de convertir toute matière vivante qui est à portée en matière mort-vivante comme eux.

Si tout va bien, les PJ pourront s'entretenir avec Gurthgano et recevront des informations et des éléments qui leur seront profitables ultérieurement. Ils obtiendront peut-être son aide pour quitter la cité — ce qui risque d'être plus difficile que d'y entrer.

Commencer l'Aventure

La Campagne de l'Ennemi Intérieur ou La Campagne de Kislev

Au retour de Voltsara, les PJ se présentent à Bogdanov, au palais. Après avoir écouté leur rapport, il leur parle de leur prochaine mission.

« Une colonie nommée Chernozavtra est située aux limites des Steppes. Une carte, ainsi que tous les guides nécessaires, vous seront fournis. Vous partirez demain, aux premières lueurs de l'aube, pour Chernozavtra et quand vous y serez, vous chercherez un certain Gurthgano Gorthaudh. Vous lui donnerez ce message — Sulring Durgul est impliqué à Bolgasgrad. Il vous donnera d'autres instructions. »

Ce sont là toutes les informations dont disposeront les PJ. Bogdanov n'en dira pas plus, mais les personnages qui parlent l'Eltharin reconnaîtront la signification du nom dans ce langage : "Commandant de la Mort du Tertre Terrifiant".

Le départ a lieu le lendemain à la première heure ; il n'est donc pas possible d'apprendre de nouvelles compétences, mais les points d'expérience gagnés à Voltsara peuvent être dépensés en augmentation de Caractéristiques durant ce délai.

En Tant qu'Aventure Isolée

A Kislev

Cette aventure dispose de deux introductions possibles ; vous pouvez en développer d'autres si nécessaire :

Un entrepreneur engage un groupe d'aventuriers afin de récupérer quelques objets dans les ruines d'une colonie exterminée par la maladie depuis plusieurs décades. L'entrepreneur omet de mentionner que les habitants de la colonie — bien que tout à fait morts — sont encore sur pied et actifs.

La bureaucratie souhaite contrôler des rumeurs étranges de vie — ou de mort-vivant — dans une colonie perdue. Elle engage un groupe d'aventuriers indépendants, ne souhaitant pas attirer l'attention sur cette entreprise. Leur mission consiste à enquêter et à faire leur rapport — et à éliminer toute source de menace qu'ils peuvent rencontrer.

Ailleurs

Chernozavtra peut être située sur toute frontière lointaine du Vieux Monde. Les Hobgobelins et les Dolgans peuvent être remplacés par des bandes de Gobelinoïdes, d'Humains, ou d'autres créatures intelligentes qui soient modérément civilisées, mais mutuellement hostiles.

Chernozavtra

La Colonie des Sombres Fortunes

Historique

A l'époque de sa fondation, en 2252 CI, la colonie de Chernozavtra disposait de tous les atouts nécessaires au succès.

L'île sur la Zapadryeka était un emplacement parfait — pratique à la fois pour les voyages fluviaux et le commerce, facile à défendre contre les attaques des Dolgans ou des Gobelinoïdes, et entourée du sol sombre et fertile qui inspira le nom de la colonie — "Sombre Lendemain". Le nom fut bien choisi, mais pas dans le sens attendu.

La colonie était très prometteuse durant ses cinquante premières années, mais elle était assaillie par les pilleurs Gobelinoïdes et Dolgans. Les murs de la cité furent achevés en 2270 et les colonisateurs crurent que la situation s'améliorerait.

A la fin du siècle, Chernozavtra faisait partie des colonies des Terres Fertiles les plus riches et les plus florissantes. Sa position fut renforcée par un traité avec les tribus Dolgans avoisinantes, qui autorisait les rassemblements traditionnels de clans sur l'île, à condition que les relations avec les colonisateurs restent bonnes.

Mais, en 2302, le Chaos s'est déversé depuis le nord. Les Terres Fertiles et les steppes étant isolées du reste de Kislev, les tribus Dolgans proches demandèrent la protection de la cité. Les colonisateurs et les Dolgans, unifiant leurs forces, résistèrent pendant quatre mois, jusqu'à ce que les hordes du Chaos submergent les murs de la cité. Il n'y eut aucun survivant.

Le chaos fut refoulé au cours du 23ème siècle, mais les ruines de Chernozavtra restèrent vides. Une colonie finit par se réinstaller cent ans plus tard et, au bout de dix ans, Chernozavtra semblait avoir retrouvé les chemins de la réussite. C'est alors que, au cours de l'hiver 2478, la peste a frappé. La population entière de la cité fut décimée.

L'isolation de la cité empêcha la propagation du mal, mais la colonie fut de nouveau abandonnée. Les morts restèrent là où ils étaient tombés.





La Venue du Nécromant

Lorsqu'Annandil le Nécromant entendit parler du désastre de Chernozavtra, il décida de s'y établir immédiatement. Disposant d'un nombre presque illimité de Manouvriers Mort-vivants infatigables, il ranima rapidement la cité. Les corps s'étaient à peine décomposés, à cause du froid, et ils étaient donc parfaits pour son objectif. La colonie morte fut bientôt transformée en une base d'opération idéale. Il adopta alors le nom de Gurthgano Gorthaudh, en honneur de son pouvoir.

A leur retour, les Dolgans furent surpris de voir des signes de vie dans la colonie. Leur surprise augmenta lorsqu'ils se rapprochèrent encore, et ils furent aussi horrifiés de voir des visages familiers de colonisateurs qu'ils savaient être morts durant l'épidémie.

Les restrictions de Zemlya, un des esprits les plus puissants du panthéon Dolgan, sont très claires en ce qui concerne la nécromancie. Cette parodie de la nature devait être stoppée immédiatement. Après avoir renforcé leur courage par la prière et de solides boissons, les Dolgans se préparèrent à assaillir la colonie des morts.

Ils ont essayé pendant vingt ans. Ceux qui ont tenté d'entrer dans la cité n'en sont jamais revenus... en tout cas, pas vivants.

La guerre sainte contre les Mort-vivants s'est essouflée et les rassemblements de clans consistent essentiellement à discuter des prochaines manœuvres à tenter probablement en vain.

Les Hobgobelins des Steppes

Les Hobgobelins des steppes représentent la culture Gobelinoïde la plus avancée qui soit en contact régulier avec les Humains ; certains d'entre eux n'hésitent pas à proclamer qu'ils sont plus proches de l'Humanité que des autres races Gobelinoïdes.

L'Hégémonie Hobgobeline

Après la fin des Guerres Gobelines, les races Gobelinoïdes furent repoussées vers l'est au-delà des Montagnes-du-Bout-du-Monde et, les siècles aidant, des groupes raciaux connurent un développement culturel, socio-économique et militaire qui leur permirent de se mesurer des plus efficacement aux Humains et aux autres races. Le groupe qui a connu la plus grande réussite est constitué par l'Hégémonie Hobgobeline, qui a étendu sa domination sur le nord des Terres Sombres et qui répand maintenant son influence sur les steppes de l'est de Kislev.

Les Hobgobelins forment une élite militaire très efficace ; la société est basée sur l'esclavage, les Gobelinoïdes inférieurs ayant dû se familiariser avec des aspects de l'agriculture et de l'élevage pris dans les cultures humaines. Leur niveau de rendement est loin derrière celui des sociétés agricoles et pastorales Humaines, mais en termes Gobelinoïdes, c'est une grande révolution.

A partir de cette progression économique simple, mais aux conséquences importantes, l'Hégémonie Hobgobeline a encouragé le développement de métiers, et a commencé à faire du commerce d'esclaves et d'autres biens avec les sociétés Humaines orientales. Les attaques incessantes qui fermèrent la route commerciale terrestre entre le Vieux Monde et l'est lointain se réduisirent lorsque les Hobgobelins se mirent à réaliser la valeur du commerce.

L'Hégémonie Hobgobeline est un régime efficace, même s'il est rude ; il ne faut pas, malgré tout, le juger en termes Humains. Dans le contexte de l'histoire Gobeline, c'est une progression majeure sur tous les fronts. L'Hégémonie comprend un nombre limité (mais parfois variable) de tribus, chacune étant dirigée par un chef héréditaire.

Mise en Place de la Rencontre avec les Hobgobelins

(voir Carte 7)

Les Politiques de la Guerre

Officiellement, les Héros Hobgobelins de Habblo sont en expédition punitive, sur l'ordre du Chef Grunguts du Clan Grag-A-Mugar, en représailles des attaques que les Dolgans ont portées sur des caravanes de commerce et d'esclaves. En fait, Habblo veut obtenir un tribut des Dolgans, ainsi qu'un serment restreignant les attaques futures. Esprit pratique, il préfère devenir riche que se battre en permanence, et il soupçonne le Chef de penser comme lui.

Mais les quatre officiers subalternes de cette expédition n'ont pas la subtilité de Habblo. Ils sont ambitieux et impatients de se forger une réputation sur les champs de bataille.

Ils croient que Habblo a fait son temps, qu'il n'a plus le cran nécessaire pour le combat et qu'il devrait transmettre le commandement à un successeur plus vigoureux — l'un d'entre eux.

La position de Habblo est délicate. Pour sa sécurité, il vaudrait mieux suivre les plus téméraires, mais il est trop fier pour les laisser lui forcer la main. Il sait aussi — confidentiellement — que le Chef Grunguts aimerait calmer la guerre avec les Dolgans et reprendre le développement de la richesse et de l'influence du clan par le commerce. Son problème consiste à obtenir une solution satisfaisante tout en évitant une mutinerie.

Les PJ

L'arrivée des PJ fait culminer la tension politique au sein de cette armée. Habblo serait satisfait s'il pouvait leur extorquer un droit de passage qui les autoriserait à traverser le gué, mais ses lieutenants se saisiront de la moindre opportunité d'entraîner les PJ dans un combat.

Si un PJ attaque un Gobelinoïde, quelqu'il soit, la bande attaquera tous les PJ. Une intervention rapide des autres PJ empêchera ou pas le désastre, selon les circonstances. Par exemple, si un PJ bouscule simplement un lieutenant Hobgobelin et que ses camarades le saisissent immédiatement, le PJ sera mis sous bonne garde et présenté à Habblo, qui peut se montrer sympathique, ou être corrompu pour un prix raisonnable. D'un autre côté, si un lieutenant Hobgobelin est abattu, Habblo ne pourra peut-être pas empêcher le massacre des personnages.

Cependant, si un aventurier défie un Hobgobelin, celui-ci sera tenu par l'honneur de relever le défi. En tant qu'Habblo, vous déterminerez les conditions du combat.

N'oubliez pas que ce dernier ne serait pas déçu si l'un de ses subalternes gênants était humilié ou tué par un simple Humain (ou autre) — un signe de faiblesse de leur part minerait leur position et renforcerait la sienne.

Opportunités de Jeu de Rôle

Dans cette rencontre, le conflit entre les PJ et les lieutenants belligérants constitue le problème-clé à résoudre.

Mais son intérêt principal vient de l'opportunité de mettre en scène la rencontre de deux cultures traditionnellement hostiles — les Humains et les Gobelinoïdes.

Les PJ arrivent au crépuscule et la décision concernant leur passage du gué est remise au lendemain matin. La soirée laisse le temps aux PJ de se balader, d'examiner le camp Hobgobelin et de bavarder avec le personnel.

Les PJ Erudits peuvent en apprendre beaucoup sur les Gobelinoïdes, et ce seront des informations de première main ; les Guerriers s'intéresseront sans doute à l'organisation de l'unité et à la valeur de ses soldats ; les Estudiants amateurs d'expériences originales et les Narrateurs peuvent dialoguer avec des créatures que l'on rencontre rarement dans une atmosphère aussi paisible.

C'est là une excellente occasion de gagner des Points d'Expérience de jeu de rôle.

Et soyons honnêtes. L'interprétation des Gobelinoïdes est une chose amusante. Leur nature primitive et enjouée en serait presque rafraîchissante.

Notes sur l'Interprétation des Gobelinoïdes

Voici quelques éléments d'interprétation des différents types de Gobelinoïdes présents.

Habblo

Un officier tenace, perspicace et las de la guerre, loyal envers le chef qui permet à sa famille d'être respectée et bien nourrie. Son ton grommelant et son accent rustre sont purement Gobelinoïdes, mais sa personnalité et son caractère ont des facettes presque Humaines. Ses décisions semblent être prises instantanément, mais un examen plus sérieux montre que ce sont des parades qui lui donnent le temps de peser les choses. Il est aimé et a la confiance du gros de sa troupe grâce à ses succès en tant que chef, mais il est conscient que le mépris de ses lieutenants pourrait se transformer en mutinerie.

Habblo serait satisfait d'infliger un lourd droit de passage aux PJ. Il aimerait aussi leur confier un message, destiné au chef Dolgan, qui établirait les conditions permettant aux Dolgans de franchir le gué — un bison pour cinq personnes, et un serment de chaque chef de tribu de ne pas attaquer les caravanes Hobgobelines pendant un an. Ce sont des termes exorbitants, mais qui sont modérés si on les compare aux pertes que provoquerait un passage en force.

Habblo fera son possible pour protéger les PJ des brimades de ses lieutenants — il ne veut surtout pas d'un incident qui pourrait amener des ennuis extérieurs — mais il ne doit pas donner l'impression de les dorloter, sinon ses lieutenants l'accuseront d'aimer les Humains.

Exemple de Dialogue : « *Hummm. On tente de se faufiler dans le noir, hein ? Bouclez-les et amenez-les moi demain à la première heure. La première, z-entendez. Ou des têtes vont tomber.* »

Les Lieutenants

Ils ont le sang chaud et sont semblables à des jeunes samouraï crâneurs — bruyants, impulsifs, agressifs, injurieux, ne s'intéressant qu'à la guerre et la domination des autres. La troupe les déteste et en a peur, mais leur ténacité leur fait bénéficier d'un certain respect. Habblo espère que leurs vies seront suffisamment longues et dures pour leur inculquer la sagesse.

Ils espèrent déclencher un incident qui incitera les guerriers au combat. Si les PJ peuvent être entraînés dans une bagarre, la bande de Hobgobelins sera prête à se battre, et Habblo aura beaucoup de mal à empêcher une guerre ouverte.

Exemple de Dialogue : « *Hah. Humain typique. Parler, parler, parler.* (Se tape le ventre) *Mou.* (Contracte la mâchoire) *Beaux parleurs.* (Plie les bras) *Sait pas combattre.* (Se tape sous la ceinture) *Rien là.* »

Les Hobgobelins Normaux

Ces troupes sont un peu comme les joueurs de football américains ou les Marines. Ils sont de forte corpulence, dépassant les Gobelins qui les servent et plus grands que beaucoup d'Humains. En dehors du service, ils sont assez abordables, et mêmes amicaux avec ceux qu'ils considèrent comme leurs égaux. En combat, leur seul but est d'être le plus rude, le plus vicieux et plein de ressources.

Ils rivalisent à tout moment, soucieux de leur réputation ; ils se raillent perpétuellement, et se permettent quelquefois des combats amicaux. Ils méprisent généralement les chétifs Humains et leur opinion des bouillonnants lieutenants est à peine meilleure. Habblo ("le Patron") est admiré, respecté et a toute leur confiance ; les Gobelinoïdes inférieurs sont traités tour à tour comme des enfants ou comme des objets inanimés, juste là pour recevoir des coups, être projetés, servir à jouer au ballon, etc.

Exemple de Dialogue : « *Eh, Lèvres molles ! On a compris, Humain, alors comme ça t'es venu prendre une leçon, hein ? Pouvais pas mieux tomber. D'abord on est plus grands que vous. Et plus épais. Et plus redoutables. Et plus mauvais. Et plus verts...* »



Les autres Hobgobelins tournent le compliment de différentes façons, jusqu'à ce que la conversation se transforme en un chant de vestiaire — « *Nous sommes des machines tueuses vertes coriaces, les pires que vous ayez jamais vues...* » Le chant continue tant que vous êtes capable d'en improviser les paroles, et se termine par de grandes claques dans le dos et des beuveries.

Les Chevaucheurs de Loup Gobelins

Maigres, calmes, compétents — le type même du cow-boy hollywoodien, dur à cuire. Les Chevaucheurs de loup sont des êtres rustres et sans éducation, mais incroyablement intelligents et réfléchis.

Ils restent ensemble quand ils ne sont pas de service et, pour s'adresser à des étrangers, ils utilisent peu de mots, mais les choisissent bien. Ils ont une attitude égale et professionnelle envers les chefs et les autres Gobelinoïdes.

Exemple de Dialogue : (Longue pause) « *Les Dolgans nous attaquent, nous les attaquons. Ils cessent, nous cessons.* (Pause) *Faut qu'on fasse gaffe à ce qu'on fait.* »

Personnel d'Entretien, Cuisiniers et Manouvriers

Ce sont des travailleurs compétents, ce qui leur donne de la valeur ; ils sont donc traités décemment — même si c'est assez rudement. Ils sont plutôt nerveux, intimidés par la brutalité des jeux des Hobgobelins. Ils harcèleront les Humains et se moqueront d'eux — de loin — mais si on les défie, ils s'enfuiront. Ils passent leur temps à éviter les plus grands Gobelinoïdes et à tourmenter les plus petits.

Exemple de Dialogue : « *Eh, Humains !* (Accompagné de mottes de terre, ou de composition encore moins ragoûtante si possible) *Plus si brave maintenant, hein ? Pas après avoir vu des garçons verts de votre taille et même plus grands, hein ?* (Eclats de rire) *Peur de prendre une raclée ? Vaut mieux faire attention à c'que vous dites, ou les plus gros vous en colleront une !* » (Rires, encore des projectiles, gestes, etc.)

Gobelins Inférieurs

Ce sont des esclaves sans compétences. Toujours obséquieux, pressés d'obéir, serviles dans l'espoir d'échapper aux pires traitements. Interprétez ces petites bêtes répugnantes pour la compassion qu'elles peuvent inspirer. Amenez les joueurs à vouloir les libérer de leurs tourments — mais faites-leur réaliser que la meilleure forme de remerciement qu'ils peuvent en attendre, c'est une main mordue. Ces esclaves rappellent aussi que, malgré tous les aspects les rapprochant des Humains, les Gobelins sont cruels et insensibles, et leur nature vicieuse est bien au-delà des capacités humaines.

Exemple de Dialogue : « *Moi faire, moi faire ! Pas frapper petit* (nom). *Bon Gobbo, fait vite, fait bien, pas frapper !* »

Les Gobelinoïdes

Habblo

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	63	44	4	5	17	60	3	49	49	44	44	44	18

Compétences : Bagarre, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Esquive, Langue étrangère — Occidental.

Possessions : Cottes de mailles à manches longues (1 PA, corps/bras/jambes), cagoule de mailles (1 PA, tête), casque de mailles (1 PA, tête), masse d'armes, épée, dague.

Psychologie et Règles Spéciales : Sujet à la *Frénésie* et à l'*Animosité* envers les autres Gobelinoïdes. Vision nocturne 10 mètres.

Krowbag — Aide de Habblo

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	45	4	4	10	40	1	28	28	48	28	28	28

Compétences : Langue étrangère — Occidental.

Possessions : Gilet en cuir (0/1 PA, corps), épée, dague.

Psychologie et Règles Spéciales : *Animosité* envers les autres Gobelinoïdes, *Haine* des Nains, *Peur* des Elfes, à moins que le rapport ne soit de 2 contre 1 ou plus. Vision nocturne 10 mètres.

Les Héros Hobgobelins de Habblo

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	14	3	4	7	30	1	29	29	24	24	24	18

Compétences : Bagarre, Coups puissants, Désarmement.

Possessions : Chemise de mailles (1 PA, corps/bras), bouclier (1 PA, partout), casque (1 PA, tête), arme simple, dague.

Psychologie et Règles Spéciales : Sujet à la *Frénésie* et à l'*Animosité* envers les autres Gobelinoïdes. Vision nocturne 10 mètres.


Habblo



Lieutenants Hobgobelins (4)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	24	4	4	7	40	1	29	29	24	24	24	18

Compétences : Arme de spécialisation*, Bagarre, Coups puissants, Désarmement, Esquive, Langue étrangère — Occidental.

Possessions : Chemise de mailles (1 PA, corps/bras), casque (1 PA, tête), arme à deux mains*, épée, dague.

*Le lieutenant n°1 dispose d'un fléau d'armes à deux mains, les n°2 et 3 ont des épées à deux mains et le n°4 possède une hache à deux mains. Ils possèdent tous la Compétence *Armes de spécialisation* nécessaire.

Psychologie et Règles Spéciales : Sujet à la *Frénésie* et à l'*Animosité* envers les autres Gobelinoïdes. Vision nocturne 10 mètres.

Chevaucheurs de Loup Gobelins

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	25	3	3	7	20	1	18	18	18	18	18	18

Compétences : Adresse au tir — arc court, Arme de spécialisation — lance (ne concerne que l'utilisation de lance à dos de loup), Dressage — loup, Equitation — loup, Langue étrangère — Occidental, Soins des animaux.

Possessions : Loup avec selle, lance, épée courte, dague, arc court, gilet en cuir (0/1 PA, corps).

Psychologie et Règles Spéciales : *Animosité* envers les autres Gobelinoïdes, *Haine* des Nains, *Peur* des Elfes, à moins que le rapport ne soit de 2 contre 1 ou plus. Vision nocturne 10 mètres.

Troupes Gobelines

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	45	4	4	10	40	1	28	28	48	28	28	28

Compétences : Néant

Possessions : Gilet en cuir (1 PA, corps), bouclier (1 PA, partout) **ou** arc court, arme simple, dague.

Psychologie et Règles Spéciales : *Animosité* envers les autres Gobelinoïdes, *Haine* des Nains, *Peur* des Elfes, à moins que le rapport ne soit de 2 contre 1 ou plus. Vision nocturne 10 mètres.

Esclaves Gobelins Inférieurs

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	25	2	2	5	40	1	24	18	18	18	18	18

Compétences : Néant **Possessions :** Néant

Psychologie et Règles Spéciales : *Animosité* envers les autres Gobelinoïdes, *Haine* des Nains, *Peur* des Elfes, à moins que le rapport ne soit de 2 contre 1 ou plus. Vision nocturne 10 mètres.

Les Hobgobelins au Gué

L'Approche de Chernozavtra

La route de Chernozavtra suit le Zapadryeka, sur la rive sud, le long des escarpements qui surplombent le fleuve. La route, négligée depuis la chute de la colonie, est envahie et mal démarquée. Quelques signes prouvent que de lourds chariots l'ont fréquentée récemment. Les personnages ayant la Compétence *Pistage* peuvent tenter un Test d'*Estimation* à +10 pour évaluer la force Hobgobeline qui a emprunté ce chemin (voir p 51).

Chernozavtra est d'abord visible du haut d'un à-pic donnant sur le fleuve, à 800 mètres au nord de l'île (voir carte 7).

Les PJ peuvent voir les installations Dolgans au pied des murs. Des silhouettes se déplacent, à la fois dans et hors de la ville, mais personne n'entre ou ne sort. Le camp Hobgobelin n'est pas visible.

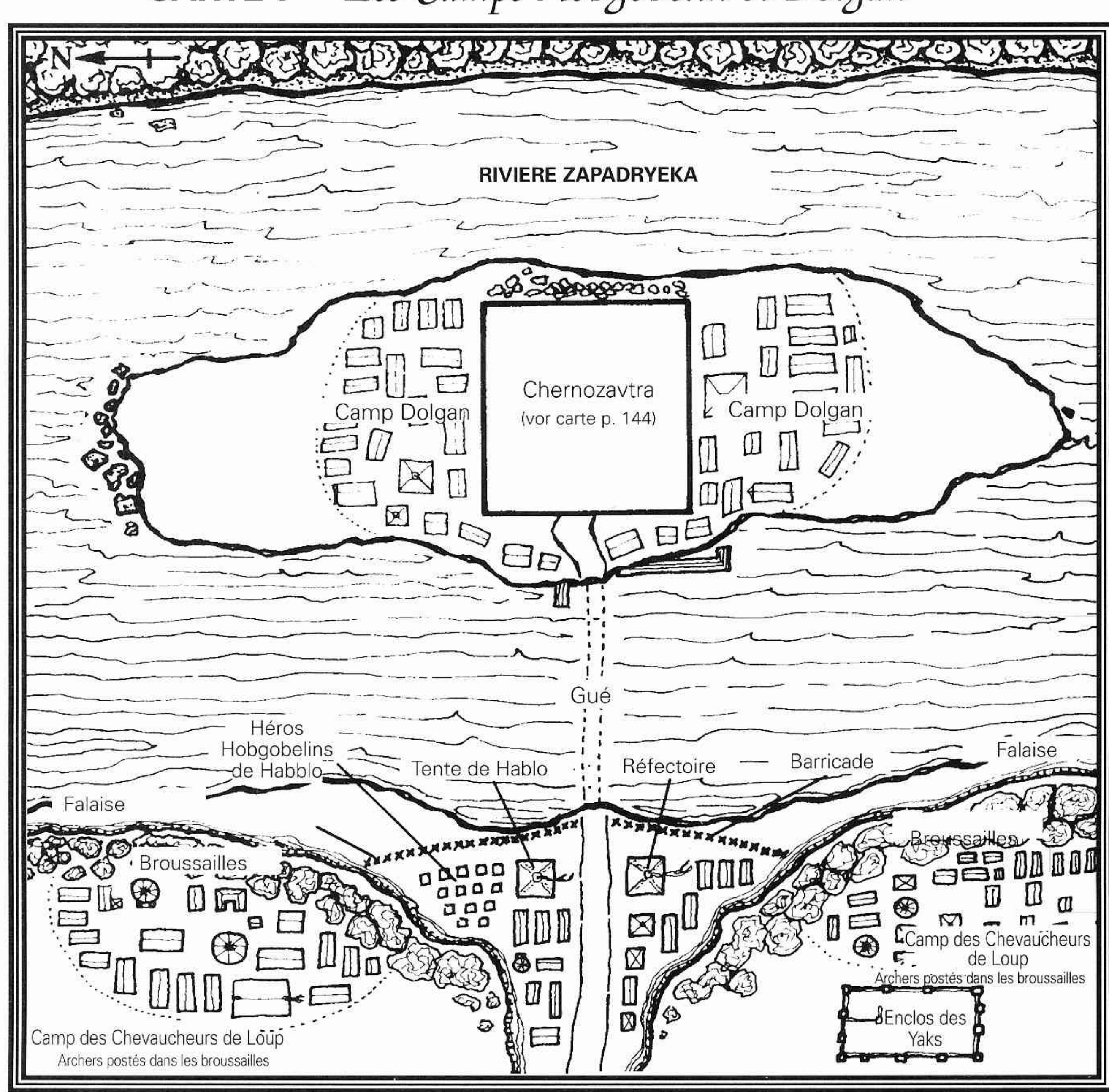
Habblo a disposé des guetteurs Chevaucheurs de loup tout autour de son camp, et les PJ seront repérés à moins qu'ils ne fassent preuve d'une grande prudence, en utilisant avec succès des Compétences telles que *Déplacement silencieux/Camouflage rural*. Les Chevaucheurs de loup font leur rapport à Habblo qui les charge de s'emparer des Humains et met le camp en état d'alerte.

Tenter une Reconnaissance et Eviter le Gué

L'utilisation réussie de *Déplacement silencieux/Camouflage rural*, ou toute autre Compétence adéquate, permettra aux PJ d'observer le camp Hobgobelin sans se faire remarquer. L'Eclaireur doit approcher sous couvert épais le long du fleuve au pied de l'escarpement afin d'éviter les guetteurs. Si l'Eclaireur comprend la langue Gobeline, il peut entendre des bribes de conversation (Test d'*Ecoute* — Bruit léger) et percevoir ainsi un bref aperçu de la situation telle qu'elle est décrite en p 47-48. Autrement, il ne peut que repérer la nature et la disposition des forces Hobgobelines.

En dehors du gué, il n'y a pas de moyen sûr ou possible pour atteindre l'île. Le courant rapide rend la nage dangereuse pour ceux qui disposent de la Compétence, et mortelle pour ceux

CARTE 7 — Les Camps Hobgobelin et Dolgan



qui ne l'ont pas. Il n'y a pas de petits bateaux ou de canots disponibles. De plus, il est impossible d'effectuer la traversée sans être remarqué par les deux forces qui ne se quittent pas des yeux.

Cela étant dit, des personnages déterminés et ingénieux trouveront toujours un moyen pour éviter les Hobgobelins, mais cela sera risqué et le résultat incertain. Par exemple, la construction d'un radeau est une idée folle. Ont-ils des haches ? Des cordes pour assembler le bois ? Les patrouilles Gobelines entendent-elles ou voient-elles leur travail ? Pourront-ils contrôler le radeau sur un fleuve qui leur est inconnu ?

De façon générale, éviter le gué est beaucoup plus risqué et dangereux que de rencontrer les Hobgobelins ; s'ils ont un plan présentable, laissez-les tenter leur chance. En cas d'échec, les Hobgobelins les captureront, et ramèneront les victimes sur la bonne piste.

Un Accueil Chaleureux

Cinq Chevaucheurs de loup, armés de lances et d'arcs, approchent au petit trot. Quatre s'arrêtent à 30 mètres et le cinquième stoppe à portée raisonnable de voix. Ils sont prudents et retourneront chercher des renforts au moindre signe d'hostilité.

Si les PJ n'attaquent pas, le cinquième s'adressera à eux en Occidental avec un accent très prononcé :

« *Bienvenue, voyageurs. Que vouloir ici ?* »

Si les personnages expliquent leur situation, le chevaucheur continue avec l'invitation formelle et l'avertissement. S'ils refusent de répondre, ils n'auront que l'avertissement.

Invitation : « *Suivez, s'il vous plaît. Cap'taine Habblo veut parler. Eloignez les armes. Pas de blessure, Cap'taine dit.* »

Avertissement : « *Cette terre est sous la protection des Héros de Habblo. Habblo dit sautez, tout le monde saute. Vous commencez quelque chose, nous le finirons.* »

Une fois le message fini, le chevaucheur attend brièvement que les PJ le suivent. S'ils refusent l'invitation, il se retirera avec ses compagnons, mais les PJ seront sous une surveillance constante de leur part. Les activités suspectes seront immédiatement signalées, et deux escadrons de Chevaucheurs de loup seront détachés pour défier ou attaquer, selon les circonstances. Si les PJ persistent à refuser l'invitation, ils pourraient se retrouver encerclés par une horde de Gobelinoïdes qui ne leur laisse aucune chance de se libérer. Le messager s'avance à nouveau.

« *Cap'taine Habblo attend. Vous venir maintenant.* »

Le Camp Hobgobelin

Que leur arrivée se fasse sous l'escorte des Chevaucheurs de loup, ou de leur propre initiative, la première vision qu'ils auront du camp est celle montrée dans le Document 2.

La route du gué descend par un étroit défilé ; deux campements de Chevaucheurs de loup occupent des positions stratégiques sur les falaises couvertes de broussailles. Les archers qui sont installés là sont sous un abri léger et leur ligne de tir en direction de la route ou du gué est parfaitement dégagée.

De chaque côté de la route, à l'écart de la falaise, les enclos retiennent le troupeau de Yaks qui alimentent les Gobelinoïdes. Les quartiers de leurs gardiens Gobelins sont situés juste à côté.

Les tentes du campement principal Hobgobelin sont protégées par une barricade. Deux tentes principales encadrent la route ; à droite, le réfectoire, à gauche, le quartier général de Habblo.

L'escorte des PJ mettra allègrement en valeur la disposition des lieux. Insistez bien là-dessus, pour trois raisons :

Premièrement, pour que les joueurs soient bien imprégnés de la force des Gobelinoïdes et qu'ils renoncent à toute idée d'héroïsme idiot ;

Deuxièmement, afin qu'ils sachent qu'une attaque des Dolgans par le gué serait vouée à un échec mortel — c'est important pour la suite ;

Troisièmement, les bavardages des PJ avec leur escorte devraient permettre aux joueurs de réaliser que les Gobelinoïdes ne sont pas une simple racaille non-humaine à peine meilleure que les animaux, mais une force organisée, un adversaire compétent, dangereux, qu'il faut respecter.

La Réception

Lorsque les PJ entrent dans le camp, ils font face à une masse silencieuse de Gobelinoïdes en tenue de bataille complète, rassemblée le long de la route, et présentant à la fois une menace tranquille et beaucoup de curiosité. Peu après l'entrée du camp, les lieutenants se détachent de la foule et font face aux PJ, leur ordonnant de mettre pied à terre s'ils sont à cheval. Ils profitent de cette occasion pour railler et insulter les Humains, au grand amusement des autres. Par exemple :

« *Halte ! Lâchez vos armes !* » (En en ramassant une) « *Hah, ça, une épée ?* » (La projette sur un rocher) « *Peuh. Pas terrible, n'est-ce pas ?* »

« *Eh. Vous, la femelle ?* » (Palpe) « *Oh, ma chère ! Alors, on s'inquiète pour son avenir...* »

« *Allez, déshabillez-les, qu'on voie c'qu'ils ont sur eux. Et regardez bien* partout. » (Grimace)

Continuez ces injures assez longtemps pour que les PJ développent une haine durable envers les lieutenants. Si un combat ou un défi s'annonce, c'est bien. Si les PJ gardent leur calme, ou en envoient autant qu'ils en reçoivent, c'est excellent pour eux. Et si un joueur est assez habile pour que son personnage incite un lieutenant à l'attaque, récompensez-le dignement — Habblo annoncera un duel qui réglera la question, et sermonnera le lieutenant en privé pour son comportement indigne.

Au bout de quelques minutes, Habblo, attiré par les bruits de voix, quittera sa tente. Il parle en langage Gobelinoïde, tranquillement, mais avec autorité. Le silence règne immédiatement. Les lieutenants brûlent d'impatience. Si aucun PJ ne comprend cette langue, remplacez le texte en italiques par un baragouinage Gobelin improvisé.

« *Kes-ce quis'passe ? J'ai dit am'nez-les moi direct'ment. Vous quatre, gare à vous, ou j'vous cloue à une planche et j'vous utilise comme bouclier. Bon, kes-ce qu'vous regardez comme ça ? Z-avez rien d'autre à faire ? Allez.* »

Habblo se tourne alors vers les PJ, parlant l'Occidental avec un fort accent.

« *Suivez-moi. Am'nez vos affaires.* »

Habblo entraîne les PJ dans la tente et les interroge en privé sur leurs activités. Il écoute tout ce qu'ils ont à dire, quel qu'en soit l'intérêt, et ne dit pas un mot tant qu'ils n'ont pas fini.

« *Bon,* » finit-il par dire. « *Vous rest'rez là cett' nuit.* » Il n'offre aucune explication, n'admet pas de discussion, il ignore simplement toute tentative d'interruption.

« *Voilà les règles,* » continue-t-il. Il les compte sur ses doigts avec une facilité que les PJ n'ont jamais vue chez un Gobelinoïde.

« *Un : v'armes restent avec moi. V' les récupér'rez quand v' partirez.*

Deux : Un d'mes gars v' surveillera. 'Vec lui, z-êtes tranquilles. Sans lui, z-êtes morts. P't-être mangés aussi.

Trois : j' dis vous v'nez, vous v'nez. En courant. Pas de parlote, rien d'tout.

Quatre : Restez à l'écart des quatre chefaillons. Y m'donnent assez d'problème comme ça, pas l' peine qu'v'z en rajoutiez. »

Habblo ignore les questions concernant Chernozavtra ou les Dolgans.

« *Parlez 'vec Krowbag. C'qu'y vous dit pas, pas b'soin de savoir. Pigé ?* »

Exploration du Camp Hobgobelin

Krowbag, aide de Habblo et escorte des PJ, est un vieux Gobelin couvert de cicatrices. Il





parle l'Occidental très couramment, avec un accent à peine perceptible ; les PJ n'ont jamais rencontré de Gobelinoïde aussi cultivé — sous certains aspects. Il donnera les réponses ci-dessous si on lui pose les bonnes questions. Si on l'interroge plus avant, il sourira, haussera les épaules et dira « *Peut pas dire.* » Fin de discussion. Krowbag laissera les PJ aller où ils veulent et répondra à toutes leurs questions concernant le détachement. Il a reçu l'ordre d'en faire ressortir la force afin d'impressionner les PJ ; Habblo espère qu'ils serviront de messagers entre lui et les Dolgans.

Les réponses de Krowbag sont les suivantes. Le texte en italique ne s'adresse qu'à vous.

Chernozavtra : « C'est abandonné depuis des décennies. N'appartient à personne. »

Habblo aimerait que Chernozavtra devienne un poste militaire avancé, mais ne pense pas pouvoir maintenir de ligne de ravitaillement. Ne pouvant pas l'occuper, il ne veut pas laisser les Dolgans en disposer.

Gurthgano Gorthaudh et les morts animés de Chernozavtra : « Il y a eu des rumeurs. Il n'y a aucune certitude. Nous voyons des Humains qui se déplacent sur les murs, mais personne n'entre, personne ne sort. »

Habblo ne connaît pas de pouvoirs magiques qui permettent d'animer toute une ville de Mort-vivants, mais il n'en écarte pas la possibilité. Si les rumeurs sont vraies, tant mieux — il n'aura pas à maintenir les Dolgans hors de la ville. Sinon, Habblo apprécierait de discuter avec la personne en charge de la ville, dans l'espoir de conclure un marché concernant les Dolgans.

Les Dolgans : « Nous ne sommes pas en guerre avec eux — d'abord, ils sont toujours vivants, si vous voyez ce que je veux dire ? Ils persistent à attaquer nos caravanes. S'ils continuent, on les éliminera. »

Les Hobgobelins ont perpétré deux attaques réussies sur des camps Dolgans ; les habitants ont été massacrés et les troupeaux volés ; ils ont défié plusieurs détachements Dolgans lors d'escarmouches indécises. Mais ils ne considèrent pas cela comme un état de guerre — à leurs yeux, ce sont des représailles légitimes. Krowbag connaît suffisamment les Humains pour savoir qu'ils ne voient pas les choses de la même façon et il ne leur racontera pas toute l'histoire.

La situation actuelle : « Nous avons le gué, nous disons qui passe et à quel prix. Les Dolgans peuvent traverser tranquillement s'ils le veulent, s'ils acceptent les conditions. Pour l'instant, ils n'ont même pas essayé de discuter. »

Les conditions ne seront pas données aux PJ. Habblo n'a pas communiqué avec les Dolgans car il n'a pas encore pris de décision. Il n'entreprendra rien avant de s'être décidé, et il sait que les Dolgans ne tenteront pas d'ouvrir les négociations — ils pourraient attaquer, mais c'est là une autre affaire.

Les forces Hobgobelines : Comme il est indiqué précédemment, Krowbag se fera un plaisir d'expliquer ou de montrer aux PJ tout élément concernant les forces Gobelinoïdes. Vous devriez improviser tout cela en vous basant sur la Carte 7 de la p 52.

Encore des Injures de la Part des Lieutenants

Durant la visite du camp, les PJ rencontreront les lieutenants. Mais cette fois, ils sont seuls avec Krowbag. Il y a un rapide échange en langue Gobeline :

Lieutenant : « *Hah ! R'gardez donc c'que nous avons là !* »

Krowbag : « *Vous avez entendu le Patron. Laissez-les tranquille* ».

Lieutenant : « *Suffit, Gobbo — t'as pas à nous dire c'qu'on a à faire.* »

(S'adressant aux PJ dans un Occidental très déformé :) « *Salut, Humains, L'Patron est pas là. Qu'c'est agréable. On va pouvoir rigoler. Des suggestions à faire ?* »

C'est aux PJ d'agir ; ils ont été provoqués pour un combat formel. Etant les offensés, ils sont en position d'en imposer les conditions ; les lieutenants ayant imposé la confrontation, ils perdraient la face s'ils marchandaient trop sur celles-ci.

Les conditions excessivement inégales seront repoussées rapidement (« *Nous six, en armure complète, contre trois d'entre vous, sans armure ?* »), mais une rencontre modérément inégale sera acceptée (« *Bien, Krogar, à mains nues, sans armure, contre n'importe lequel d'entre vous, mains nues et sans armure. Combat jusqu'à mise hors course, ou la reddition. Tout coup porté après c'est de la triche, et on vous tuera tous. Krowbag est témoin. Juré ?* »)

Si les PJ ne proposent pas de conditions, le lieutenant le plus faible défie l'Humain le plus faible, en armure et avec les armes, toutes prises autorisées.

Si les PJ refusent, ils recommencent le torrent d'injures, puis partent après avoir craché sur le PJ le plus costaud. En l'absence de réponse de la part des PJ, les lieutenants les laisseront définitivement tranquilles. S'ils acceptent, un des lieutenants ira subtiliser les armes et armures du PJ concerné dans la tente de Habblo.

Krowbag ne tentera pas d'empêcher le combat. Il sait que Habblo sera mis au courant rapidement et se doute qu'il profitera de l'occasion pour inculquer quelque discipline aux lieutenants et leur apprendre à désobéir aux ordres — la punition traditionnelle est une mort lente. De plus, les Humains avaient été avertis.

Utilisez la Table de Coups Critiques standard, sauf si les PJ ont spécifié que le combat s'achève quand un des combattants est hors d'état de se battre ou se rend.

Le Hobgobelin est un combattant direct et sans imagination. *"Frapper tôt, frapper dur, frapper souvent"* constitue son credo. La meilleure chance du PJ, c'est d'employer des tactiques non conventionnelles. Les lieutenants peuvent considérer inconsciemment que certaines ne sont pas régulières (jeter des rochers, grimper aux arbres, utiliser des armes magiques ou des sorts) mais les PJ peuvent utiliser toute tactique qui ne contredit pas les termes acceptés.

D'un autre côté, si le PJ est physiquement l'équivalent du Hobgobelin, il peut trouver honorable de se battre correctement. Les spectateurs le respecteront et Krowbag fera un rapport favorable.

Habblo arrive, furieux, au bout de quelques rounds (entre cinq et dix, selon le déroulement du combat).

En Gobelinoïde : « *KES-KSE-KSA ? VOUS QUATRE, J'VOUS AI DEJA AVERTIS. FILEZ DANS VOS TENTES. ET PAS UN BRUIT A MOINS QU'J'VOUS LE DISE !* »

En Occidental : « *Humains, Krowbag. Dans ma tente. Maintenant.* »

Dans la Tente de Habblo

Les PJ sont désarmés (si nécessaire) et entourés d'une douzaine de gardes Hobgobelins pendant que Krowbag fait son rapport à Habblo. Au bout d'une demi-heure, les PJ sont convoqués auprès de Habblo, avec leurs gardiens, à la pointe de l'épée.

« *Bien,* » dit-il, visiblement encore en colère, « *je me suis montré aussi doux que du foie de Yak envers vous. Et voilà c'qui arrive ? J'ai envie d'vous tuer. Lentement. Donnez-moi une bonne raison pour ne pas le faire.* » Il se rassied.

Il a déjà décidé du sort des PJ, mais pour l'instant, il s'amuse de les voir plaider pour leur vie. Vous aussi, vous devriez vous amuser. Insistez — pour une fois, que ce soient les joueurs qui vous distraient.

Après les avoir laissés se justifier pendant une durée convenable, Habblo les fait taire d'un geste.

« *Vous restez là cett'nuit. La plus petite trace de vot'e présence et vous s'rez ligotés. Quand y fera jour, vous paierez trois Couronnes chacun et vous travers'rez le fleuve.* »

Au moindre signe de protestation, Habblo aboie « *T'nez-les* » en Gobelinoïde. Les PJ sont immobilisés par les gardes pendant que Krowbag retire systématiquement *six* Couronnes (ou l'équivalent) à chacun. Habblo poursuit :

« *De plus, pour me remercier d'vous laisser la vie sauve, vous allez m'faire un p'tit boulot.* » Il tend un parchemin à l'un des PJ.

« *C'message est pour le chef Dolgan. Vous lui donnez et s'il peut pas l'lire, vous lui lisez. Vous savez lire, hein ? C't'écrit dans votre charabia.* » Si aucun des PJ ne sait lire, il leur fera mémoriser le message, qui figure dans le Document 3.

« *S'pourrait bien qu'y z-apprécient pas les conditions, mais c'est leur problème. Y peuvent crever d'faim, y peuvent v'nir s'faire étriper, ou y peuvent faire les choses plus agréablement. C'pareil pour moi. Vous connaissez mes gars, vous savez qu'la moitié des Dolgans traversera pas le fleuve. J'tiens pas à les tuer tous, mais s'y insistent, je peux le faire.* »

Habblo ignore toute question et renvoie les PJ passer la nuit sous bonne garde. Les gardes ne laisseront rien échapper ; tout comportement suspect les conduira dans une tente où ils se retrouveront pieds et poings liés.

Le Passage du Gué

Le lendemain matin, les aventuriers récupèrent leur équipement et sont escortés jusqu'au bord de l'eau, où Habblo et deux escadrons de Hobgobelins attendent. A moins que le paiement n'ait déjà été effectué, Habblo réclamera les trois Couronnes à chacun. S'ils résistent, les Hobgobelins les tiendront pendant que Krowbag extirpera les sommes dues de leur équipement.



Les PJ sont alors poussés dans l'eau. Il est clair que les Hobgobelins ne veulent pas les revoir sur cette rive.

Après tout, ils *voulaient* aller à Chernozavtra...

Le Peuple Dolgan

Dolgan — qui signifie "le Vrai Peuple" — est le nom que se donnent les différentes tribus nomades des steppes. Les termes apparentés sont *chegan* ("peuple sans valeur"), qui fait référence aux Humains non-Dolgans, et *chetegan* ("bêtes sans valeur"), qui fait référence aux non-humains. Chaque tribu porte le nom de l'esprit dirigeant honoré par ses shamans — par exemple, les Dolgans Heama révèrent Heama, un des nombreux esprits du feu.

Les Dolgans des steppes de l'ouest sont généralement appelés "Dolgans des Fleuves" par les Kislevites. Leurs migrations saisonnières relativement courtes (160-500 km) suivent en grande partie les cours d'eau des steppes de l'ouest. Parfois, des nouvelles de guerres entre tribus parviennent de l'est, mais les Dolgans des Fleuves sont pacifiques en comparaison des tribus orientales.

Certaines des tribus ont même conclu des accords avec les colonisateurs, concernant des droits de passage et des lieux de campement traditionnels.

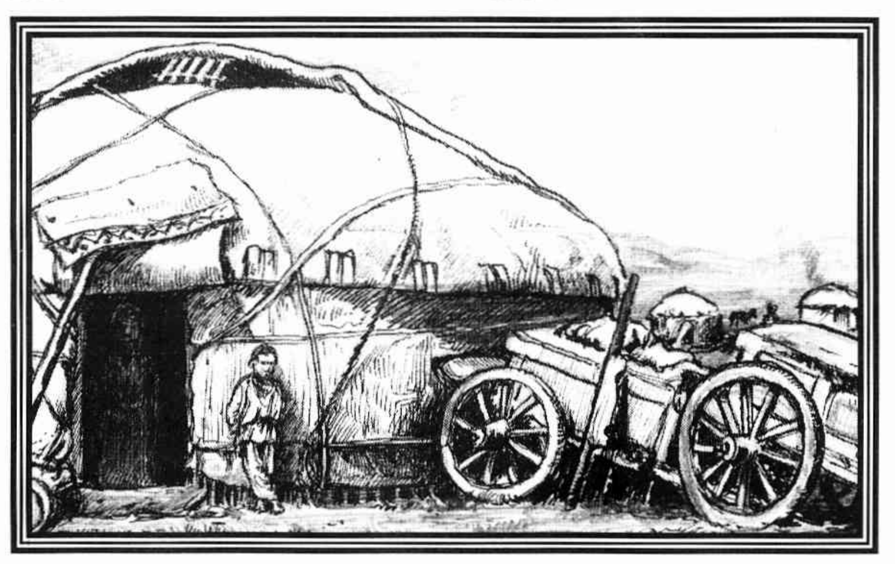
La Vie de Nomade

Les Dolgans tirent la viande de leurs troupeaux de bêtes à cornes et de bisons. Les chèvres fournissent le lait et le fromage, et les récoltes concernent le grain sauvage, les racines végétales et les baies.

La tribu voyage dans des chariots tirés par des chevaux, établit son camp pratiquement toutes les semaines, pendant que les cavaliers se déplacent avec les troupeaux, les changeant de pâturage tous les jours.

Un camp typique est constitué d'un cercle de tentes, à l'extérieur duquel se trouvent les enclos pour les chèvres et les chevaux ; à l'intérieur, les aires de cuisine et de travail. Les tentes sont rectangulaires ; des morceaux de peaux tannées recouvrent une structure en bois léger ; elles mesurent généralement de 4,5 à 6 mètres de long.

Les restes de fromage et de viande de la nuit précédente composent le repas du matin. Le troupeau, qui s'est éparpillé pendant la nuit, est rassemblé et déplacé de 16 à 30 km par jour. Les gardiens emportent dans leurs selles un repas léger : viande séchée, fromage, pain noir. Vers la fin du jour, une ou deux bêtes sont séparées des autres et abattues. Les morceaux principaux — "la part des cavaliers" — sont immédiatement préparés et partagés ; les carcasses sont ensuite ramenées au camp pour le repas du soir.



L'activité quotidienne du camp comprend les réparations et la maintenance de l'équipement, le rassemblement de la nourriture, la traite, la fabrication du fromage et le tissage des tapis épais et des couvertures qui garnissent les tentes Dolgans.

Le repas du soir est une réunion sociale au rythme posé, avec de la viande, du pain fait à partir du grain sauvage, des légumes, du fromage et du *haakt*, une liqueur à base de lait fermenté avec des racines écrasées, des fruits et des herbes. Toute la tribu se réunit et c'est l'occasion de discuter de questions familiales et des affaires de la tribu. Le Chef et les Anciens prennent leur décision immédiatement ou se retirent dans la tente du Chef après le repas, afin de continuer la discussion.

Les tours de surveillance sont établis après le repas, et le reste de la tribu se retire pour dormir.

Société

La culture Dolgan respecte la force, le courage et les cavaliers. Les garçons Dolgans apprennent à monter à cheval, à se battre et à tirer dès qu'ils peuvent marcher. Le chef de la tribu est souvent choisi parmi les guerriers les plus forts.

Les filles apprennent à trouver et préparer les légumes, s'occuper des chèvres, réparer les tentes, et autres tâches similaires. Celles qui font preuve d'un esprit guerrier et de compétence à cheval peuvent devenir cavalières, mais la concurence est acharnée et l'importance donnée à la force physique implique que les cavalières sont rares — mais considérées avec respect. Il peut exister des femmes chefs, particulièrement dans les tribus les moins guerrières.

Dans une tribu, on peut dénombrer de cinq à vingt familles, chacune comptant de six à douze adultes, enfants et anciens. Dans les moments de prospérité, les tribus peuvent se développer et se diviser ; dans les moments difficiles, des groupes apparentés peuvent se réunir et mêler leurs troupeaux.

Les chefs sont élus lors d'un rassemblement de la tribu et sont secondés par un conseil informel des anciens, dirigé par le shaman de la tribu. Un Chef de Guerre peut être désigné indépendamment, pour diriger la tribu lors des combats.

Shamans et Religions

Les Dolgans adorent une quantité étourdissante d'esprits sous une grande variété de noms, sans distinction apparente entre les esprits de la nature et les esprits ancestraux. Chaque tribu tire son nom d'un esprit, appelé le *père du clan* et qui est particulièrement révéré.

Le Dolgan moyen ne sait que peu de choses des esprits ; c'est aux shamans qu'incombent les relations avec eux ; et ils gardent jalousement leurs secrets. Chaque shaman a plusieurs apprentis, qui sont progressivement entraînés à lui succéder.

Les shamans Dolgans utilisent la magie un peu de la même façon que les Druides. Leurs sorts comprennent généralement la Magie Mineure et les sorts de Magie Illusoire de niveau 1 et 2 suivants : *Action secrète, Apparence fantomatique, Apparence illusoire, Décalage illusoire, Désorientation de l'ennemi, Hallucination* et *Palimpseste*. La nature précise de l'esprit père du clan influe sur l'usage d'autres sorts, mais ceux-ci seront extraits des listes de sorts Elémentaires et Druidiques.

En tant que MJ, vous définirez l'esprit père du clan et les sorts du shaman, selon la nécessité ; le personnage de Dafa, de cette aventure, peut servir d'exemple.

Pillage

Le pillage de troupeaux est une tradition acceptée des Dolgans, pour plusieurs raisons : comme exutoire des rivalités entre tribus, comme entraînement pour la guerre et comme source de rafraîchissement du cheptel.

Dans la tradition, les pillages étaient un moyen de prouver sa ruse et sa furtivité, plutôt que ses prouesses guerrières. Le pillage idéal n'est découvert que lorsque la victime compte son troupeau le matin et c'est généralement plus une question de comportement que de combat. Les colons Kislevites et les Hobgobelins avec lesquels les Dolgans sont entrés en contact ne comprennent, ni n'apprécient les traditions ; actuellement, les pillages dégénèrent souvent en batailles. Les relations entre les tribus Dolgans et le reste du monde sont presque toujours tendues.

Les relations entre les tribus se sont aussi dégradées. Les plus installées reprochent à leurs cousins les plus violents d'être la source des guerres, à cause de leurs pillages. Les raids entre tribus sont de plus en plus violents et font de plus en plus de victimes ; certaines tribus ont été gravement affaiblies.

Pour certaines, les pillages sont devenus l'occupation principale ; ils s'en prennent aux colons, aux voyageurs, aux caravanes Hobgobelines et négligent leurs propres troupeaux. La taille des troupes de pillards augmente régulièrement, la tension est extrême et, bien que les chefs et les anciens soient préoccupés, ils n'ont pas encore découvert de solution.

Guerre

L'armement traditionnel Dolgan comprend une épée courte, une lance, un bouclier et un arc court. Bien qu'ils pensent descendre des Hordes Ungoles, les Dolgans ne mènent plus de grandes guerres sous l'ordre de grands Khans, mais se limitent aux escarmouches.

Les tactiques sont simples et opportunistes. Les archers montés foncent sur l'ennemi, tirent leurs flèches, conspuent l'autre camp et filent au loin, en espérant provoquer une poursuite. Si cela échoue, une charge montée générale prend place, suivie par une mêlée.



Les tactiques défensives sont basées sur les chariots en cercle, des tirs de flèches en nombre et des sorties fougueuses en selle. Dans de telles batailles, c'est le défenseur qui a l'avantage ; mais alors que le camp est facile à défendre, les troupeaux sont plus vulnérables, sauf si le terrain est approprié — extrémité de vallée, îles, boucles de rivières, etc.

De l'Autre Côté du Gué

Provocation au Milieu de l'Eau

Les PJ sont expédiés dans l'eau, en emportant les conditions de Habblo concernant les Dolgans. S'ils survivent aux minutes suivantes, ils devraient parvenir à visiter Chernozavtra comme ils le souhaitaient.

Alors que les PJ arrivent à mi-chemin du gué, un groupe de cavaliers Dolgans quittent le camp principal et galopent vers la berge. Ils mettent pied à terre et après une rapide discussion en Dolgan, ils bandent leurs arcs et tirent sur les PJ.

Ce sont des tirs d'avertissement destinés à stopper les PJ là où ils sont. Pour l'instant, toutes les flèches tombent dans le vide. Faites quand même de nombreux jets de dés, et faites comprendre aux joueurs qu'ils feraient bien d'être prudents.

Et voilà donc Nos Héros, barbotant dans l'eau, avec quelques archers barbares en face d'eux et des Gobelinoïdes grimaçants et joyeux de l'autre côté.

Et maintenant ?

Les PJ pourraient songer à crier aux Dolgans que leurs intentions sont amicales. La suite dépend du langage utilisé :

Dolgan : Quoiqu'il soit dit, les Dolgans cessent le feu, supposant que quelqu'un de sensible — au moins un estranger qui parle le vrai Dolgan — s'approche de l'île. Ils restent prudents et insistent pour que les PJ gardent leurs armes rangées et leurs mains en vue. A leur arrivée sur l'île, ils sont désarmés en attendant l'arrivée de Quelqu'un d'Important.

Occidental : Les Dolgans ne comprennent pas ce qui est dit. Ils cessent leur tir et se mettent à crier — mais dès qu'un PJ fait un pas en avant, les flèches se remettent à pleuvoir. Au bout d'un moment (suffisamment long pour que les PJ commencent à désespérer, mais pas assez pour qu'ils commettent un acte qui le soit), un des archers s'avance. De la main, il désigne les PJ, lève un doigt et fait signe d'approcher. Un parlementaire est invité à venir discuter — si plus d'un PJ bouge, les flèches recommencent leur ballet.

Un PJ est admis sur la berge et désarmé en attendant l'arrivée de Quelqu'un d'Important.

Tout autre langage : Les Dolgans se mettent à tirer pour de vrai, estimant que les PJ sont de dangereux estrangers. Ils cessent dès que quelqu'un prouve sa capacité à s'exprimer dans une langue civilisée (Dolgan ou Occidental).

Les Dolgans

Cavaliers Dolgans

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	3	3	7	30	1	29	29	29	29	29	29

Compétences : 25% de chance d'Acrobatie équestre, 25% de chance d'Adresse au tir — arc court, 50% de chance de Coups puissants, Dressage — cheval, Equitation — cheval, 25% de chance de Force accrue, Orientation, 25% de chance de Résistance accrue, Soins des animaux.

Possessions : Cheval de selle, selle et harnachement, arme simple, arc court et flèches, dague, gilet en cuir (0/1 PA, corps/bras), casque (1 PA, tête).

Dafa le shaman — Elémentaliste de Niveau 2

Même selon les critères dolgans, Dafa est un personnage imposant. Dépassant les 1,80 mètres, sa silhouette longue et décharnée est rendue encore plus grande par sa coiffe — un chapeau de fourrure orné d'une paire d'énormes cornes de bison — qui ne le quitte pratiquement jamais.

Sa tunique de fourrure rase est abondamment décorée de symboles et de runes — ils établissent son rang et sa lignée tout en le protégeant des esprits les plus malicieux avec lesquels il communique.

Pénétré de sa propre importance, il n'a aucune patience avec les imbéciles. Le reste de la tribu est totalement impressionné par son pouvoir et n'hésiterait pas à se sacrifier pour lui.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	35	3	4	10	50	1	39	39	49	39	39	29

Compétences : Alphabétisation — Occidental, Baratin, Danse, Divination, Eloquence, Identification des plantes, Incantations (voir ci-dessous), Langue étrangère — Occidental, Méditation, Narration, Radiesthésie, Sens de la Magie.

Possessions : Casque (1 PA, tête), gilet en cuir (0/1 PA, corps/bras), arme simple, dague, assortiment d'os, composants de sort, etc.

Sorts :

Magie Mineure : *Feux follets, Flammerole, Luminescence, Sommeil, Sons, Zone de chaleur, Zone de silence.*

Magie de Bataille : niveau 1 — *Aura de résistance, Boule de feu, Guérison des blessures légères, Rafale de vent* ; niveau 2 — *Brouillard mystique, Eclair.*

Magie Elémentaire : niveau 1 — *Aveuglement, Main de feu, Nuage de fumée* ; niveau 2 — *Extinction, Incendie, Résistance au feu.*

Points de Magie : 32

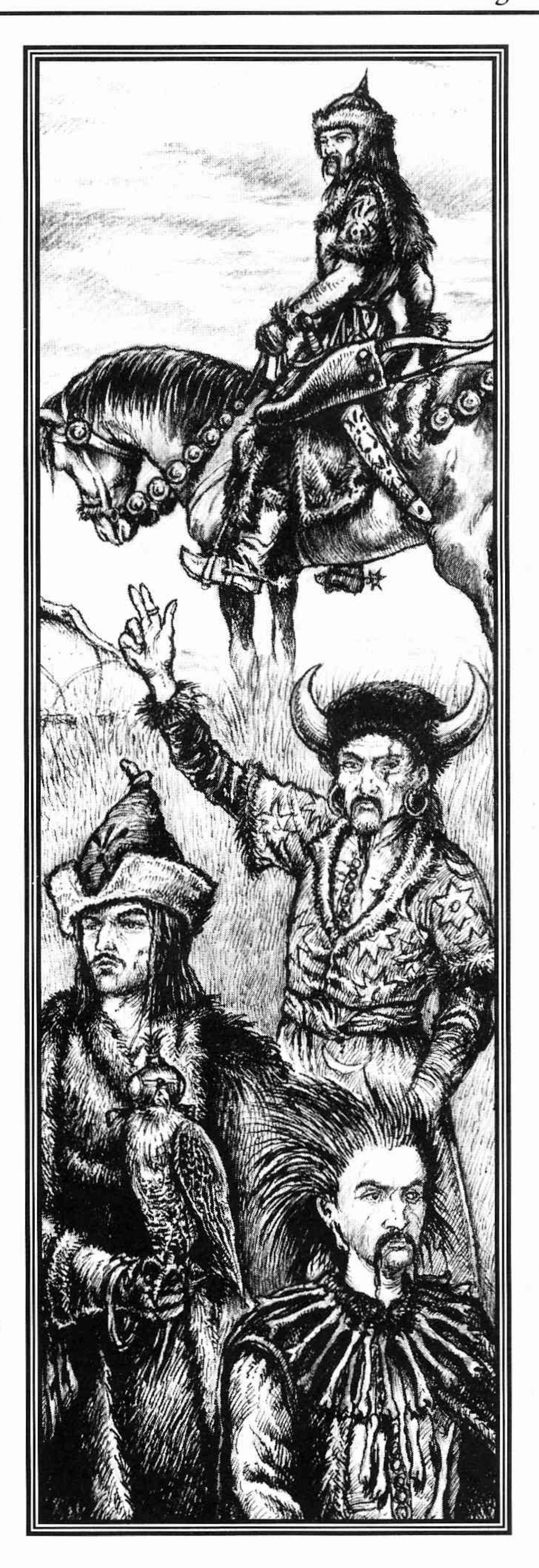
Apprentis de Dafa

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	3	3	7	30	1	39	29	29	29	29	29

Compétences : Divination (Apprenti 2 uniquement), Dressage — faucon (Apprenti 1 uniquement), Incantations — Magie Mineure.

Possessions :
Apprenti 1 : Hache, faucon, sac de composants de sort.
Apprenti 2 : Collection importante d'os.

Sorts :
Apprenti 1 : *Feux follets, Flammerole, Zone de chaleur.*
Apprenti 2 : *Flammerole, Luminescence.*
Points de Magie : 5 chacun.



Quelqu'un d'Important

Après quelques minutes, une étonnante assemblée s'approche de la berge. Elle est menée par trois personnages aux costumes bizarres — visiblement des gens importants — et une certaine quantité de Dolgans semble les suivre pour voir ce qu'ils vont faire. Le personnage principal est un homme maigre d'âge moyen ; il porte une coiffe en fourrure décorée d'une paire d'énormes cornes de bison et une tunique imprimée d'étranges symboles variés. Il est suivi par deux hommes plus jeunes ; l'un est presque entièrement vêtu de fourrure et porte un faucon au poignet ; l'autre, dont la coiffure est d'une raideur élaborée, semble être un avide collectionneur d'os peints.

Si parmi les PJ se trouve un Dolgan ou un natif des Lointains, le trio est identifiable comme étant des shamans de tribu, particulièrement puissants et/ou influents. Autrement, les PJ devront tirer leurs propres conclusions.

Le chef de l'assemblée s'avance jusqu'aux PJ, se frappe la poitrine et dit *« Dafa »*. Puis il parle — en Dolgan, si les PJ ont montré qu'ils le comprennent, dans le dialecte Kislevite de l'Occidental, dans les autres cas.

Il n'est pas bon d'interrompre Dafa. Il fait un geste irrité et soudain le ciel gronde comme si le plus grand des orages allait éclater sur la tête de celui qui a osé l'interrompre (le sort de Magie Mineure *Sons*). Ses suivants sursautent et jettent des regards nerveux.

Le Discours de Dafa

« Les esprits vous ont envoyés pour accomplir leur volonté. Mes prières, et les prières de ma tribu, ont été exaucées. Que les Esprits de la Terre, du Soleil, du Vent et du Feu soient loués ! »

L'entourage et les spectateurs murmurent en cœur : *« Qu'ils soient loués ! Qu'ils soient loués ! »*

« Long fut le voyage qui vous a menés à nous. Vous êtes venus sur l'ordre d'autres hommes, mais vous êtes ignorants de leurs intentions véridiques. Vous voulez affronter les sombres sorcelleries, mais vous ne connaissez pas leur pouvoir. La force des esprits vous habite, mais la sagesse est absente.

Je vous donnerai cette sagesse. Avant la confrontation doit venir l'enseignement. Venez vous asseoir aux pieds du maître, et vous apprendrez. »

Dafa avance de quelques pas, pose sa main sur l'épaule du personnage à l'apparence la plus imposante et fait un geste par-dessus sa tête, lui signifiant doucement de le suivre.

Tout va bien si le personnage suit. L'entourage, le PJ et Dafa se dirigent vers la tente de ce dernier. Il faut espérer que les autres PJ suivront.

Sinon, ils resteront sur place sous bonne garde jusqu'au retour du PJ choisi. S'il ne bouge pas, Dafa exécutera une passe de la main devant le visage du personnage (sort de Magie Mineure *Sommeil*). Vous pouvez lui accorder, ou pas, un Test de *Contre-Magie*, selon votre préférence. Si le personnage s'endort, Dafa rayonnera largement.

« Pères ! » s'exclame-t-il, *« Le visiteur a été appelé au Pays des Rêves, afin d'être éduqué devant les esprits. Amenez-le dans ma tente, que je puisse veiller sur ses rêves. »*

Si le personnage ne s'endort pas et ne fait pas signe de suivre Dafa, le shaman se dirige vers sa tente, suivi par l'assemblée — les PJ seront laissés là jusqu'à ce qu'ils rejoignent Dafa dans la tente. Les aventuriers impatients ou belliqueux peuvent entamer un combat, mais les Dolgans sont nombreux sur l'île, et si l'un d'entre eux est tué par un PJ, cette aventure deviendra une lutte pour la survie. Vous pourriez faire en sorte que les Dolgans éliminent les PJ, mais l'effet serait bien meilleur s'ils les maîtrisaient et les livraient à Dafa, ficelés comme des dindons.



Dafa, le Shaman Spectaculaire

Dafa a une notion intuitive du charabia et du gestuel qui font d'un shaman compétent, un meneur puissant. Il a un don pour l'improvisation et un sens du minutage que pourrait envier tout comédien ; combinés avec ses pouvoirs magiques réels, cela fait de lui une vraie force parmi les Dolgans.

Interprétation de Dafa

— Affirmez toujours que vous savez *exactement* ce qui se passe. En cas de confusion, rétrécissez légèrement les yeux et hochez prudemment la tête.

— Exprimez-vous en termes vagues qui peuvent être interprétés de différentes façons, selon les circonstances. Tout doit ressembler à des présages. Par exemple : *« Vous savez que vous faites face à la mort, mais vous ne savez pas encore quel est son visage. »*

— Profitez de vos perspectives omniscientes de MJ pour anticiper les développements de situations, et transmettez vos connaissances à Dafa. Il n'aurait pas pu le savoir sans pouvoir magique, n'est-ce pas ?

— Laissez toujours Dafa gagner du temps (pour réfléchir à la suite des événements, pour éviter des questions difficiles, ou autres) en se retirant dans la partie privée de sa tente pour méditer.

"Bienvenue, Yeux-Blancs... "

Un PJ, ou plus, ayant été introduit dans sa tente, Dafa renvoie ses conseillers et ses apprentis. *« Nous allons communier avec les Grands Esprits. Que l'on ne nous dérange pas. »*

Lorsque Dafa reste seul avec les PJ, il lance un sort de *Zone de Silence*, pour assurer le caractère privé de la réunion.

Dafa aimerait apprendre le plus de choses possible sur les PJ avant d'offrir son aide. Ainsi, il sera dans une meilleure position pour marchander. Il posera des questions aussi longtemps que les aventuriers parleront — *« Qui vous envoie ? Que savez-vous sur la ville maudite ? Comment comptez-vous faire avec les Morts-Qui-Marchent ? »*

Si les PJ hésitent ou refusent de répondre à ses questions, Dafa se contentera de sourire et dira : *« Je sais des choses sur les Morts-Qui-Marchent. Je peux aussi empêcher les quatre tribus Dolgans Heama de vous tuer. »*

Dans le cas où les PJ ne sont pas coopératifs, Dafa les aidera à entrer dans la ville, parce que c'est dans son intérêt, mais il ne leur dira rien sur la cité ou sur les expériences qu'y ont faites les Dolgans ; de plus, il interdira aux autres Dolgans de parler avec les étrangers, sous peine de subir sa malédiction.

Une fois qu'il sait pourquoi les PJ veulent aller à Chernozavtra et qu'il a une certaine idée de leurs capacités, il leur offre son aide. « *Je vous parlerai des Morts-Qui-Marchent.* »

Les Dolgans et Chernozavtra

Les Dolgans ont tenté de débarrasser Chernozavtra de ses Morts-Qui-Marchent pendant vingt ans. Dafa n'a pas connu plus de succès dans l'élimination des Mort-vivants que ses prédécesseurs, mais il s'est montré bien plus perspicace en attribuant son échec à la Volonté des Grands Esprits.

Dafa fera part de ce qu'il sait des tentatives des Dolgans contre les Mort-vivants de Chernozavtra. Il pourra aussi fournir un plan grossier de la ville et offrira aux PJ de leur faire faire le tour des murs de la cité.

Quelques Anecdotes

Voici ce que Dafa racontera aux PJ à propos des expériences des Dolgans sur les Mort-vivants. Les commentaires en italiques ne s'adressent qu'à vous. Rappelez-vous qu'ils ne connaissent Annandil que sous ce nom.

« Le feu est inutile. Le bois et le chaume brûlent pendant un moment, se consument et s'éteignent. Les morts ne brûlent pas — comme du bois mouillé. »

Des Elémentaux d'eau se déplacent des puits aux murs en un round pour éteindre les feux. Chaque zombie est protégé et renforcé par un Elémental d'eau gelé qui habite le corps du zombie, de sorte que le feu ne peut pas l'affecter.

« Peut pas tuer les morts. Il faut les mettre hors combat en arrachant les membres. Même ainsi, les morceaux bougent encore. »

Les Mort-vivants ne peuvent pas être "tués" par la réduction de leur Points de Blessures, voir p 62.

« Les hommes morts n'ont pas d'armes. Ils vous attrapent et vous entraînent — où ? Nous ne savons pas. Le lendemain, il y a un nouvel homme mort sur les murs, et pas une trace sur lui. »

Les ordres d'Annandil sont de ne pas abîmer le corps des victimes. Les zombies les entraînent jusqu'au puits de stockage glacial (voir la légende de la carte) où elles meurent de froid.

« Les flèches sont inutiles. Les pierres rebondissent. »

Les Elémentaux d'eau gelés rendent les zombies très résistants.

« Les hommes morts semblent parfois penser. Evitent de regarder les symboles religieux. Marmonnent presque des mots. Mais même si la tête est séparée, ils semblent trouver leurs victimes — les morts sentent peut-être la vie. »

Les Zombies semblent parfois avoir des sursauts d'intelligence, mais jamais suffisamment pour atteindre la conscience. Ils sentent effectivement la vie, même lorsqu'ils ont perdu les organes sensoriels. Par exemple, des mains sectionnées rampent en direction des victimes vivantes.

« Les hommes morts semblent trop lourds — comme deux hommes en un. Difficile de les bouger. Tenté d'en encorder un et de l'entraîner — comme remorquer un arbre. »

Les Elémentaux d'eau gelés rendent les zombies lourds et denses.

« Un des braves a pu sectionner et lancer un bras avant d'être entraîné. Lorsque le membre a touché le sol, il s'est immobilisé. Le bras était froid — comme gelé, mais il s'est rapidement réchauffé et a commencé à pourrir. »

Les murs représentent les limites des enchantements. Une fois à l'extérieur de l'enceinte, le zombie perd son Elémental gelé, son enchantement d'animation et son contact avec le Nécromant.

« On entend des voix horribles dans des langues étranges tard le soir. Des Démons, peut-être. »

La nuit, les lieutenants de Gurthgano s'entretiennent avec les Elémentaux d'eau des puits. Les Dolgans en perçoivent parfois le bruit.

« Une vieille femme, étrangère, grande, habillée comme un marchand, sac à dos chargé, est venue il y a cinq ans. Restée deux semaines. Mangé avec les braves. Marché autour des murs, fait des écrits. N'a pas réalisé de magie, mais, sur elle, les émanations de magie étaient fortes. Un matin elle n'était plus là. Envoyé des braves pour trouver des traces, mais sans résultat. »

Sulring Durgul (voir p 67) leur a rendu visite sous un déguisement, mais a préféré ne pas révéler sa présence à Annandil.

« Des Hommes-bêtes étaient présents, il y a bien des années de cela, mais plus de Chaos maintenant. »

Les PJ peuvent supposer que la marque du Chaos est la source de la malédiction des Mort-vivants, mais Dafa n'en a pas vu la moindre preuve.

« Le monde des esprits est troublé ici. Les Esprits ne s'approcheront pas tant que de telles forces maléfiques dominent l'endroit. Si les peaux vertes puantes ne bloquaient pas le gué, je chercherais un lieu plus tranquille pour affiner ma magie. »

C'est l'excuse qu'a trouvée Dafa pour justifier son incapacité à communiquer avec les esprits qui sont source de sa puissance magique. En tant que MJ, vous devez décider si c'est une excuse de charlatan ou une explication exacte de la situation.

« Des braves Dolgans sont entrés dans la ville — plus de trente depuis que je suis le Chef des Esprits. L'un d'entre eux, nommé Apa, est entré et a pu en ressortir. Les autres ont rejoint les morts sur les murs.

Entrer n'est pas difficile. Certains d'entre nous se groupent près des murs et attirent les morts de ce côté-là ; pendant ce temps, un brave escalade l'autre côté. Apa, le Lièvre Fou, dit que les morts sont nombreux à l'intérieur. Il a couru de maison en maison, mais elles étaient toutes pleines de morts. Il dit avoir été envahi par la peur et ne plus s'être souvenu de son nom. Apa est parti à la recherche de ses ancêtres pour expier sa honte. Si vous le souhaitez, nous vous aiderons à entrer dans la ville. »

Apa fut chassé de la tribu parce que la terreur le rendit fou, ce qui est une grande honte.

Cette histoire laisse présager la réaction hostile que rencontreront les PJ s'ils quittent la ville vivants, et sans l'avoir débarrassée de ses Mort-vivants. Dans ce cas, les Dolgans considéreront au mieux que ce sont des poltrons, au pire, qu'ils se sont liés avec le Nécromant, et ils réagiront en conséquence.

Dafa donne aux PJ un plan (Document 4) basé sur celui tracé par un vieil homme qui avait visité Chernozavtra dans sa jeunesse. La carte est assez exacte dans ce qu'elle décrit, mais Annandil a apporté des modifications à l'intérieur de la tour et des installations.

Autres Questions

Dafa répondra aux questions concernant les cultures Dolgan et Hobgobeline, mais avec de nettes tendances à favoriser les Dolgans. Il restera vague et évasif en ce qui concerne ses propres capacités et ses pouvoirs ; si son aide est demandée, sous quelque forme que ce soit, il refusera, prétextant que ses pouvoirs sont annulés par la magie maléfique qui émane de la cité.

Et que sait Dafa ? Il a dirigé les tentatives vaines pour nettoyer la ville pendant les douze derniers campements d'été et était présent en tant qu'apprenti-shaman lors des huit années précédentes. Il n'était pas présent au moment de l'épidémie qui frappa vingt ans plus tôt. Il avait visité Chernozavtra avec la tribu pendant des camps d'été, car il est âgé de 38 ans. Il a appris l'histoire de la colonie par d'autres membres de la tribu, qui avaient discuté avec des colons au courant des faits. Ses souvenirs sont vagues en ce qui concerne les détails, mais corrects pour la ligne générale.

Que ne sait-il pas ? Il ne sait pas que quelqu'un (Gurthgano) s'est installé à Chernozavtra durant l'hiver qui suivit l'épidémie. Il ne connaît rien de l'intérieur de la ville, si ce n'est ce qui figure sur la carte. Il ne comprend aucune magie en dehors des sorts qu'il connaît.

Les Hobgobelins et Leur Offre

Dafa est très intéressé par tout ce que les PJ peuvent lui dire sur la force et le déploiement des Hobgobelins. Il offre un bon prix (un couple de bisons chacun) si les PJ se joignent aux Dolgans pour se débarrasser des Hobgobelins.

Si les conditions de passage proposées par Habblo lui sont communiquées, Dafa les repoussera immédiatement avec mépris. Il sait cependant que les Dolgans ne peuvent pas se

permettre de combattre les Hobgobelins, et il commence à envisager un moyen d'accepter l'offre sans passer pour un lâche soumis aux Hobgobelins.

Une Promenade le Long des Murs

Lorsque les PJ ont posé leurs questions et répondu à tout ce qui a pu leur être demandé, Dafa les emmène faire le tour des murs. Il se fera un plaisir de répondre à toute question qui pourrait être soulevée pendant ce temps et de transmettre les informations indiquées précédemment.

Des cadavres ambulants traînent au sommet des murs, déambulant indéfiniment tels des sentinelles en patrouille.

« *Vous voyez ?* » dit Dafa, « *Des gens de la ville, morts ; des Dolgans, morts — et même des peaux vertes, morts.* »

Et il a raison. Toutes les formes, tous les âges, toutes les tailles sont présents. Vous pouvez improviser les détails à volonté — un œil qui pend par ci, un bras qui manque par là — de sorte que les joueurs aient une bonne idée de ce que voient les personnages.

« *Ils connaissent la vie,* » continue-t-il, « *elle les attire d'une certaine façon. Quand on marche très près des murs, ils vous sentent et vous suivent.*

C'est de cette manière que nous les attirons d'un côté pendant assez longtemps pour qu'un brave puisse franchir le mur, mais de nouveaux morts arrivent rapidement pour combler les vides. »

Dafa attirera l'attention des PJ sur les murs eux-mêmes, désignant les inscriptions tracées dans les pierres liées par du mortier.

« *La vieille femme les a regardées, et a beaucoup écrit. Sont très profondes, dans l'argile et dans la pierre. Des braves ont tenté de creuser avec des couteaux, mais sans résultat. On ne peut même pas griffer ce qui est en rouge.* »

Lorsque les PJ et Dafa longent le mur est, ils tombent sur un important tas de terre et de débris.

« *Les hommes morts jettent parfois de la terre par-dessus les murs pendant la nuit,* » explique Dafa. « *Ça a commencé voici douze ans. Ils creusent peut-être à l'intérieur. C'est étrange — dehors, il suffit de creuser sur une petite hauteur pour atteindre l'eau, au même niveau que le fleuve.* »

Les PJ Explorent la Cité

Des Plans Typiques des PJ

Des PJ prudents chercheront peut-être une solution rusée pour éviter d'aller dans une ville fermée où les morts sont nombreux. Ils peuvent concevoir des projets pour faire descendre tous les zombies des murs, pour les détruire avec des flèches enflammées, les écraser avec des projections de rochers, brûler toute la ville, creuser sous les murs, ou abattre les murs pierre à pierre.

Vous n'avez plus qu'à contrecarrer leurs plans habiles pour les forcer à franchir les murs et leur permettre de se faire poursuivre par les zombies, bénéficiant ainsi de moments joyeux et excitants. Bien sûr, vous voulez aussi que vos joueurs prennent plaisir à imaginer d'habiles scénarios et il faut donc assurer un bon spectacle avant l'échec de leurs plans.

Voici quelques idées qui peuvent être tentées, suivies de suggestions de résultats :

Mettre le feu à un zombie grâce à une flèche enflammée ou à la magie : le zombie semble légèrement surpris. Le feu couve pendant un round ou deux puis s'éteint.

Mettre le feu à un toit de chaume grâce à une flèche enflammée ou à la magie : Le feu couve pendant un round ou deux puis s'éteint.

Attraper un zombie au lasso et l'entraîner par-dessus le mur : Les PJ rusés devront engager un cavalier Dolgan pour lancer la corde. Le zombie claque contre le mur et tombe, hors de vue, derrière le parapet. Son poids est immense et même un cheval ne peut pas le faire basculer par-dessus le mur.

Si les PJ vont jusqu'au bout de leur idée — par exemple, s'ils rassemblent toute la tribu Dolgan pour un seul zombie — alors ils pourront le récupérer.

Il tressaillera quelques instants et commencera rapidement à se décomposer. Lughom (p 71) donnera l'ordre aux zombies de s'accroupir de sorte qu'ils ne puissent être vus ou attrapés au lasso. Si nécessaire, Lughom fera appel à Annandil pour décourager des PJ opiniâtres en leur lançant quelque magie sérieuse depuis le mur.



Brûler les portes : « *Nous avons essayé* » dit Dafa, mais il fait une démonstration. Les Dolgans allument un grand feu au pied des portes. Elles fument un peu, comme du bois détrempé, ce qu'elles sont en fait.

Appeler Gurthgano : Aucune réponse.

Reconnaissance aérienne : Bonne idée. Donnez aux PJ des détails sur le nombre et les positions des zombies visibles.

Approche et exploration : Comme précédemment, tant que les PJ ne sont pas encerclés par les zombies (voir p 62).

Creuser un tunnel sous le mur : D'abord, assurez-vous que les PJ ont amené le matériel nécessaire. Ils peuvent alors aller creuser. Les zombies les arrosent de pierres. Les PJ creusent sur soixante centimètres de profondeur et atteignent le niveau du fleuve. Le trou se remplit d'eau.

Abattre les murs : Les murs sont renforcés par les enchantements placés par Annandil, mais avec du temps, une armée de mineurs pourrait en venir à bout. N'accordez pas de délai aux PJ. S'ils entreprennent une opération qui devrait durer trois ou quatre jours, les Hobgobelins commenceront à attaquer le camp Dolgan, ceux-ci quitteront l'île, les Hobgobelins en prendront possession et interdiront aux PJ de poursuivre leurs travaux de destruction.

Il se pourrait même que Habblo, irrité par l'inutilité des PJ comme négociateurs, ordonne à quelques Hobgobelins de les envoyer par-dessus le mur. Ils *devront* alors se débrouiller comme ça.

Assistance et Encouragement des Dolgans

Le nettoyage de Chernozavtra étant une saine entreprise, les Dolgans seront des plus coopératifs pour aider les PJ.

Dotations : Les PJ pourront emprunter toute chose que pourraient posséder les Dolgans. Cela ne représente guère plus que les chevaux, les tentes et les armes. Mais ils confieront allègrement aux PJ toute chose qui peut être raisonnablement en leur possession.

Manouvriers volontaires : Les Dolgans sont énergiques et enthousiastes pour aider dans tout projet effectué en dehors des murs. Etant bloqués par les Hobgobelins, ils n'ont pas grand chose d'autre à faire que de regarder les estrangers.

Les PJ disposeront ainsi d'une audience importante et sonore qui les encouragera. Une demande pour soutenir une échelle verra accourir une douzaine de Dolgans venant prêter main forte.

Par contre, Dafa refusera catégoriquement de laisser des Dolgans accompagner les personnages de l'autre côté des murs.

« *Nous avons vainement essayé pendant maintes années. Peut-être êtes-vous les élus. Nous ne devons pas interférer.* »



Cependant, s'il vous semble que les PJ ont vraiment besoin de renfort, un brave, fier de sa personne, peut être persuadé, en privé, qu'il s'agit d'une quête bénie et honorifique et qu'il pourrait ignorer le shaman.

La galerie : Aux yeux des Dolgans, ce petit groupe d'estrangers est aussi amusant qu'un cirque. Un attroupement intéressé se forme dès que les PJ commencent à faire quoi que ce soit. Leurs commentaires et leurs encouragements sont très bruyants.

« *Eh ! Regardez ! Ils construisent une échelle ! Bonne idée. Allons les aider à l'assembler.* »

« *Oh, Bien. Très bien. Vous voyez, il est tombé du haut du mur et il n'a même pas lâché son épée. Très bon, vraiment très bon...* »

« *Eh, ATTENTION ! La chose morte derrière vous ! Sautez ! SAUTEZ !* »

Lorsque les PJ seront passés à l'intérieur des murs, mais qu'ils seront encore assez haut pour voir par-dessus les murs, ils apercevront les spectateurs Dolgans, patiemment assis, qui attendent que quelque chose se passe. Si les Dolgans voient les PJ, ils leur feront des signes et pousseront de grandes exclamations, prodiguant des conseils et des encouragements.

Vous pouvez jouer ces scènes pour faire rire, ou pour faire des suggestions et des commentaires de MJ, ou les deux. Si les PJ sont timides et indécis, les spectateurs tenteront de les pousser à l'action. Si les PJ sont brillants et intrépides, les Dolgans les encourageront de bon cœur.

Evénements Routiniers

Les PJ peuvent prendre le temps d'observer la ville avant d'agir. Dans ce cas, ils remarqueront certaines activités visibles depuis l'extérieur. Ces événements pourraient également compliquer la situation quand les PJ seront dans la ville et qu'ils essayeront d'éviter les morts. Les détails concernant les PNJ se trouvent en p 71.

Le changement de la garde : Lughom et Ologhugi échangent les équipes de zombies qui patrouillent sur les murs et qui creusent chaque jour à midi. Deux Hobgobelins Mort-vivants, vêtus d'affaires de Nécromant criardes, cinq fois trop petites pour eux, répartissent les morts et devraient amener les PJ à se poser des questions.

Revue des troupes : Toutes les heures, ou toutes les deux heures, Lughom et Ologhugi effectuent une tournée de la ville. Lughom en profite toujours pour discuter avec les Elémentaux d'Eau, ce qui amène des échanges d'arguments bruyants et venimeux dans une langue Magikane bâtarde ; les PJ ne peuvent en comprendre un mot, mais le ton ne laisse aucun doute ; la voix de l'Elémental ressemble aux rugissements des vagues océanes passés à grande vitesse sur un lecteur de cassette. Lughom et Ologhugi font parfois la tournée ensemble et se chamaillent en langue Gobelinoïde.

Activité nocturne : Annandil ne dort pas — il n'en a pas besoin, et il n'aime pas les rêves qu'il fait alors. Au lieu de cela, il travaille 24 heures par jour dans son laboratoire. Les lampes du dernier étage de la tour brûlent ainsi toute la nuit. Il parle parfois tout seul quand il travaille, marmonnant dans toutes les langues d'arcane.

Une promenade avec Dame Amrunmiriel : Annandil abandonne parfois son travail dans la soirée pendant une heure ; il emmène Dame Amrunmiriel faire une promenade sur les remparts. Seuls les PJ qui observeront avec une patience infinie devraient avoir droit à ce charmant spectacle. Bien sûr, qui sait ce qu'ils penseront d'une silhouette, petite et bien rasée, entraînant une dame zombie grande et d'une élégance remarquable au sommet des murs. N'oubliez pas qu'ils croient rechercher un Nécromant *Elfe* nommé Gurthgano Gorthaudh. Ils ne voient pas le moindre Elfe, jusqu'à ce qu'ils puissent voir la Dame de près, et elle est trop raide et abîmée pour passer pour un maître Nécromant.

Dans Chernozavtra

La partie de l'aventure se déroulant dans Chernozavtra sera plus facile à visualiser avec des plans. La ville est facile à représenter avec les éléments de *Dungeon Floor Plan* (commercialisé par Games Workshop).

Les figurines représentant les zombies sont installées à leurs positions initiales (voir *Carte 8*, p 63), la même chose devant être faite pour les PJ. Utilisez cet ensemble pour toutes les situations extérieures, dans le cadre de la ville, en considérant que chaque carré représente 2 mètres.

Les Morts Ambulants

Dans l'ensemble, ces corps animés sont très proches des Zombies, auxquels ils ressemblent beaucoup. En fait, dans les dernières pages, on y fait référence sous le terme zombie (avec un "z" minuscule). Il existe cependant des différences importantes entre ces créatures et le Zombie standard du livre de règles :

1. Ils peuvent *sentir la vie* à 6 mètres. S'ils passent un round à y réfléchir, ils peuvent distinguer la vie animale des Humains et des autres formes de vie intelligentes.

2. Ils ne se déplacent jamais plus vite qu'à une allure *prudente* — 8 m par round.
3. Dès qu'un zombie sent la vie, il attend un round pour s'en assurer. Au round suivant, il se dirige droit sur elle et tente de l'immobiliser. Les zombies ne combattent jamais, ils se contentent d'immobiliser. Ils sont totalement indifférents aux dommages qu'ils subissent.
4. Ils provoquent la *Peur* d'une façon légèrement différente du Zombie normal. Un Test de *Peur* est nécessaire lorsqu'un PJ est en contact physique avec un zombie (en étant immobilisé, en sautant sur l'un d'eux, ou en tombant dessus, etc.). Une fois qu'un personnage a réussi un Test de *Peur*, il n'a plus besoin d'en tenter d'autres.

Attaques Immobilisantes des Zombies

Chaque zombie dispose de 25% de chance pour Immobiliser une victime ; les personnages disposant de la Compétence *Esquive* peuvent éviter une Immobilisation en réussissant un Test d'*Initiative*. Notez qu'un zombie ne peut Immobiliser un personnage que s'il se trouve dans un carré adjacent.

Si l'Immobilisation réussit, les deux combattants doivent tenter un Test de *Force* immédiat. Les résultats sont les suivants :

Les deux réussissent ou échouent : Aucun mouvement ; les deux adversaires sont en Immobilisation et doivent recommencer le Test au prochain round.

Le zombie réussit, le PJ échoue : Le PJ est entraîné sur deux mètres en direction de la fosse froide.

Le PJ réussit, le zombie échoue : Le PJ se libère de la prise.

Endommager les Zombies

Les Morts Ambulants de Chernozavtra sont extrêmement résistants, grâce aux différents enchantements qu'Annandil a utilisés lors de leur création.

Déterminez les succès, la localisation des coups et les dommages normalement. Les attaques qui infligent 1-4 points de *Blessure* n'ont aucun effet. Les attaques qui infligent 5 points ou plus peuvent affecter les zombies ; faites un jet sur la *Table des Morts Violentes et des Coups Critiques* (**WJRF**, p 125), en utilisant la colonne +1 pour un coup de 5 points, la colonne +2 pour 6 points, etc. Si un résultat **TN** en résulte, la zone en question est détruite. Les effets de la destruction de parties du corps sont les suivants :

Tête	Sans effet.
Un bras	Probabilité d'Immobilisation réduite à 10%.
Les deux bras	Probabilité d'Immobilisation réduite à 0.
Corps	Mouvement réduit à 2 mètres par round s'il reste au moins un membre intact, à zéro dans les autres cas.
Une jambe	Mouvement réduit à 4 mètres par round.
Les deux jambes	Mouvement réduit à 2 mètres par round s'il reste au moins un membre intact, à zéro dans les autres cas.

Redéterminez la localisation si elle indique une zone qui a déjà été détruite — par exemple, si la tête a été détruite, aucun coup ne peut plus lui être porté, il faut recommencer tout jet indiquant un coup à la tête.

Guide Touristique de Chernozavtra

Les Murs

Pierres et mortier, 5,4 m de haut, avec un chemin de ronde à 4,2 m, auquel on accède par un escalier de pierre.

Les Bâtiments (Carte 8A, Annexes)

Maisons 1-10

Charpentes en bois, structures en briques de terre. Portes en bois plein (**E** 3, **D** 7). Toits de chaume à pente douce, 4,8 m à l'arête (Test d'*Initiative* à chaque round pour éviter de le traverser : 3 mètres).

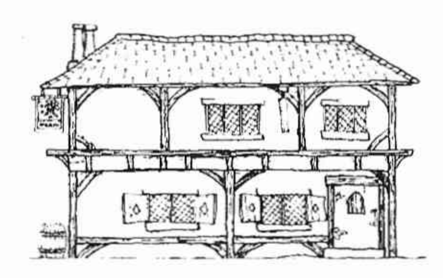
Chaque maison contient quatre zombies allongés sur le sol poussiéreux du rez-de-chaussée. Si les PJ entrent, les zombies se redressent en un round puis se dirigent d'un pas traînant vers eux. Ces zombies se relèveront et sortiront pour chasser des intrus sur l'ordre de Lughom ou de Ologhugi. Si l'un des PJ passe à travers le toit, les zombies mettront un round à se relever et monteront les escaliers pour l'attraper.

Les zones de travail ou de stockage des rez-de-chaussée peuvent contenir, à votre guise, des outils de fermier, de forgeron, de charpentier, de maçon, ou d'autres artisans, tout autant que tout bien de disponibilité *banale* de **WJRF**, p 293-297. Tenez compte que tout cela traîne depuis vingt ans et n'est pas forcément dans le meilleur des états.

Les étages supérieurs étaient destinés à l'habitation, mais aucun zombie n'y étant allé en deux décennies, ces secteurs n'ont pas bougé depuis le départ de leurs occupants — une table, des tabourets, des coffres plein de vêtements et de biens modestes, de la literie pourrie. Parmi tous les effets personnels, il est possible de rassembler pour 1D6 CO de monnaies diverses. Les PJ qui traversent le toit peuvent retenir des attaquants pendant un certain temps car un seul zombie à la fois peut monter les escaliers.

L'Auberge (Carte 8B, Annexes)

L'auberge, comme les maisons, est un bâtiment de briques et de bois, avec un toit de chaume à la pente douce, de 4,8 m à l'arête. Les personnages qui se risquent sur le toit doivent tenter un Test d'*Initiative* à chaque round ; un échec



indique une chute de 3 m sur le plancher du niveau supérieur. La plupart des portes sont identiques : **E** 3, **D** 7.

Le rez-de-chaussée est une combinaison taverne-cuisine. Tout ce qui est nourriture ou boisson a pourri ou a été dévoré par les rats, mais il reste beaucoup de vaisselle et de couverts éparpillés. Le coffre-fort est toujours derrière le bar et contient 6CO 10/4. Les zombies des six ivrognes les plus assidus de la ville occupent toujours la taverne, assis à une table et portant de temps en temps les chopes vides à leurs lèvres.

Les appartement privés de l'aubergiste se trouvent en haut des escaliers. Sa chambre comporte un coffre renfermant des vêtements et 80 Pistoles cachées sous un double fond. Les portes sont très solides et peuvent être barricadées (**E** 4, **D** 10) ; un PJ pourra en profiter pour se frayer un chemin par le toit (**E** 2, **D** 5) grâce à un tabouret et faire une sortie par le mur.

Epicerie (Carte 8C, Annexes)



Ce bâtiment est construit de la même façon que les maisons et l'auberge. Six zombies dorment de leur plus beau sommeil sur le plancher sale. Le rez-de-chaussée est une épicerie typique d'une ville frontalière dont les citoyens vivent de la chasse, des pièges à animaux, du commerce et de l'agriculture. Les PJ peuvent y trouver toute chose utilisée dans le passé, ainsi que tout ce qui est de disponibilité *fréquente* dans **WJRF**, p 293-297. La résidence confortable du dernier propriétaire et de sa famille se situe à l'étage. Une réserve d'or et d'argent valant plus de 300 CO est cachée sous une planche descellée, sous le lit à baldaquin de la chambre.

Le Manoir (Carte 8D, Annexes)

C'était la résidence du Gouverneur Général de Chernozavtra, un membre de la corporation qui a reconstruit la ville.

C'est un bâtiment de briques et de bois, avec un toit de chaume, de 4,8 m à l'arête. Les portes sont un peu plus résistantes qu'ailleurs dans la

Déplacement dans Chernozavtra

Regles Spéciales

Escalade des Murs : Sans aides, nécessite la compétence *Escalade*. Avec des cordes et/ou des échelles, le déplacement se fait à la moitié de l'*Allure Prudente* (durée 6 rounds), ou à l'*Allure Prudente* avec un Test de *Risque* (durée 3 rounds). Pendant ce temps, les Zombies se rassemblent pour accueillir le grimpeur à son arrivée...

Rues : Surface irrégulière et encombrée. *Allure Normale* ou *Prudente*, pas de pénalité. *Rapide* — Test d'**I** ou trébucher et tomber.

A l'Intérieur des Bâtiments, sur les Remparts, les Vérandas ou les Toits en Bois : *Allure Prudente* — pas de pénalité. *Normale* — Test d'**I** ou trébucher. *Rapide* — Test d'**I** à -40 ou trébucher.

Sur les Toits de Chaume : *Allure Prudente* — Test d'**I** ou glisser du toit. *Normale* — Test d'**I** ou passer à travers le toit. *Rapide* — Test d'**I** à -40 ou passer à travers le toit.

Routine des Zombies
1 Sentir la Vie.
2 Se diriger vers la Vie.
3 Immobiliser.
4 Entraîner les victimes Immobilisées au rythme de 2 mètres/round
5 Lugholm et Ologhugi arrivent avec des renforts ; puis ils se déplacent de bâtiment en bâtiment, en appelant les réserves de la tour.

Carte 8 : Chernozavtra

Echelle : 0,6 cm = 2 mètres
Position des Zombies : • •

Tour et Baraquements : Pierres et mortier avec un enduit d'argile blanchi. Fenêtres hautes et étroites, fermées par des volets. Hauteur de la tour : 9 mètres.

Rez-de-chaussée : réserves et écuries.
Premier étage : baraquements.
Deuxième étage : salle de garde.
Niveau du toit : plancher en bois auquel on accède par une trappe ; mur à créneaux de 1,2 mètres.

Manoir : Briques et toit en bois. Grandes fenêtres à volets à l'étage ; fenêtres étroites à volets au rez-de-chaussée.

Rez-de-chaussée : écuries, réserves et quartiers des domestiques.

Premier étage, résidence du Gouverneur : véranda ouverte, salle à manger/salon, chambre.

Premier étage, administration de la ville : quartiers du personnel et bureau administratif.

Epicerie : Murs de briques, toit de chaume.

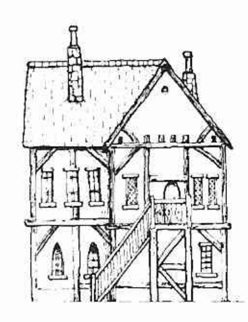
Rez-de-chaussée : marchandises diverses.

Premier étage : résidence du détaillant.

Auberge : Murs de briques, toit de chaume.
Rez-de-chaussée : cuisine et taverne.
Premier étage : chambres.

Maisons 1-10 : briques, deux étages. Toit de chaume en pente douce (4,8 m au plus haut). Fenêtres à volets hautes et étroites.
Rez-de-chaussée : réserves et ateliers.
Premier étage : habitation.

Les Murs : Pierres et mortier, 1,8 m d'épaisseur, 5,4 de haut. Rempart de bois, 4,2 m de haut, accessible par des marches en bois. Des inscriptions sur le mur extérieur sont gravées dans la pierre et enrichies de rouge (du sang ?).



ville (**E** 4, **D** 10). Le rez-de-chaussée comprend les écuries, la sellerie, une réserve et les installations des domestiques. Dans les écuries, quatre zombies-chevaux mal conservés occupent leur box. Quatre zombies sont présents et s'affairent à polir des boucles et des harnais. Ologhugi est là pour s'assurer qu'ils travaillent dur. Quand il entend de l'agitation à l'extérieur, il accourt avec ses quatre zombies. Ologhugi apparaît à la porte de l'écurie au round 5 ; au round 6, il donne des ordres à ses zombies ; au round 7, il court faire sortir les autres zombies des divers bâtiments et les envoie à la bataille.

La *sellerie* contient des selles, des brides et d'autres équipements. La *réserve* contient des coffres de vêtements d'été et de cérémonie et les maigres possessions d'un noble pauvre, le tout étant moisi et sans valeur, excepté les boutons et les garnitures qui valent 3 CO.

Le *quartier des domestiques* contient de petites tables, des tabourets, des lits pourris et des coffres de livrées de domestique, chacun contenant aussi 10-100 (1D10 x 10) Sous de cuivre cachés parmi les vêtements ou les draps.

La moitié sud du premier étage constitue la *résidence du Gouverneur Général* — un porche auquel on accède par un escalier extérieur, un salon, une chambre et le bureau personnel du Gouverneur. C'est maintenant la demeure de Dame Amrunmiriel et de ses deux dames de compagnie.

La Dame est dans la chambre, assise devant un miroir, et elle coiffe sa chevelure (qu'Annandil refixe patiemment quand tout a été arraché). Ses deux dames de compagnie sont des zombies féminins, à l'aspect peu engageant ; leurs vêtements semblent coûteux, mais ils ne leur vont pas, et sont associés sans aucun goût. Ni la Dame ni ses compagnes ne chasseront les PJ ; elles font exception aux ordres généraux des zombies.

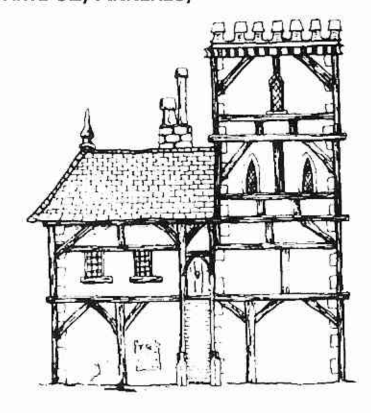
Note : Tout PJ qui ennuie Dame Amrunmiriel avec une hache ou une épée ne sera pas très bien reçu par Annandil. Après tout, c'est sa petite amie. De plus, elle ne causera de tort à personne...

Le *bureau personnel du Gouverneur* communique avec la chambre et avec le bureau du personnel. Il contient les papiers personnels du Gouverneur, son journal, qui raconte avec précision les derniers jours de la colonie, et différents documents officiels. Un coffre mural dissimulé derrière un tableau contient 500 CO et un Sceau Impérial du Tsar de Kislev (le possesseur d'un tel sceau pourrait fabriquer des documents plutôt intéressants).

La moitié nord du premier étage comprend les *bureaux d'affaires* du Gouverneur Général. C'était là que le Gouverneur et son personnel s'occupaient des affaires de Chernozavtra et de la région environnante.

Il n'y a là rien d'intéressant, excepté trois livres d'histoire et deux recueils de fables kislevites, quelques peu abîmés, mais valant encore 20-40 CO chaque.

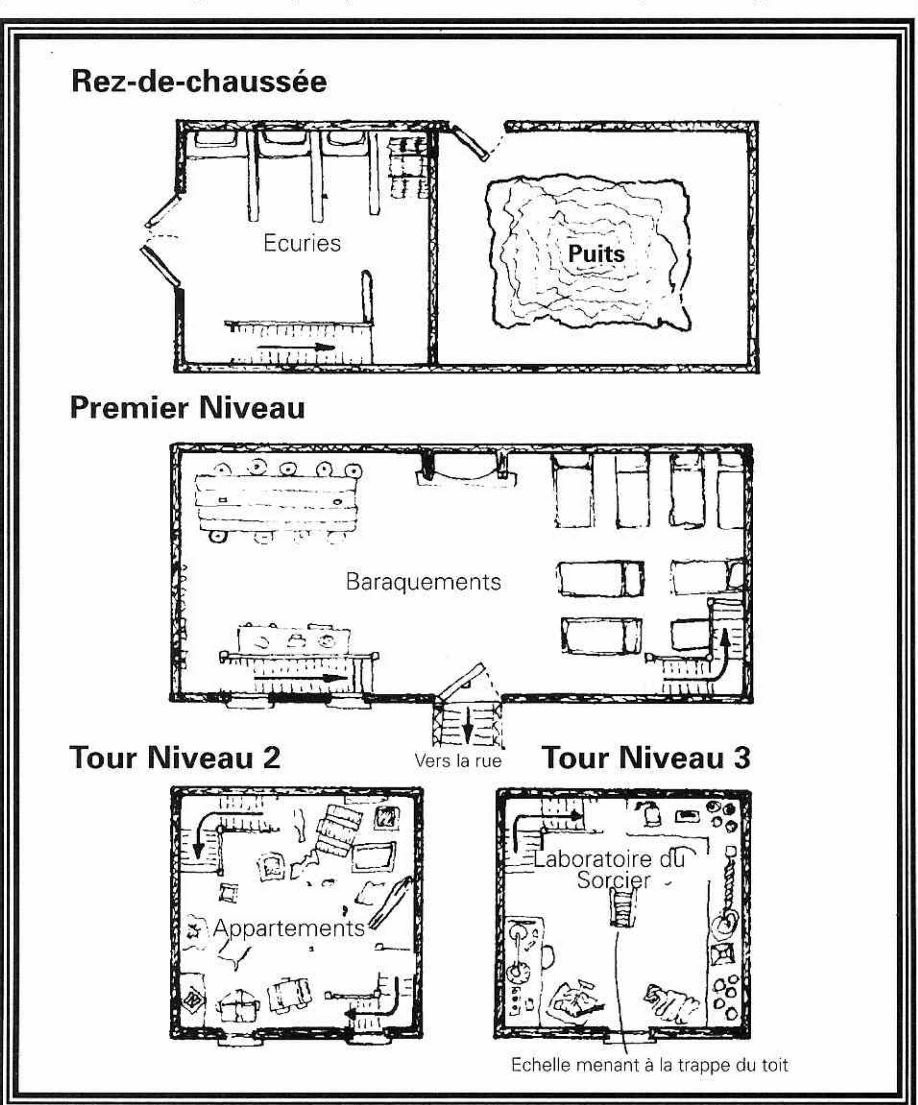
Les Batiments des Gardes et la Tour (Carte 8E, Annexes)



Ce bâtiment est de construction plus solide que le reste — la charpente est plus épaisse, les briques sont plus grandes, ce qui donne une impression de solidité. Le toit est aussi plus difficile à atteindre depuis les murs. La tour atteint 9 mètres de haut au parapet et bien que le bâtiment des gardes possède le même toit de chaume que le reste de la ville, on ne peut y accéder qu'en sautant depuis un autre toit.

Cela nécessite un Test d'*Initiative* avec une pénalité de -10 ; si le Test échoue, un second Test est tenté, sans pénalité. Si celui-ci réussit, le personnage traverse le toit et tombe de trois mètres dans l'étage supérieur ; s'il échoue, il fait une chute de 5 mètres dans la rue. Un ou plusieurs zombies pourront amortir la chute et réduire les dommages à 1 point (et ajouter +10 à leur tentative d'Immobilisation du prochain round). Après tout, s'écraser sur le pavé n'est pas une façon héroïque et convenable de mourir.

Une *écurie*, une *sellerie* et une *réserve* se trouvent sous le quartier des gardes. Six chevaux-zombies occupent les box, six zombies attendent des ordres. La réserve contient dix assortiments de bouclier, épée et lance pour une unité de gardes, et quarante lances et boucliers pour une unité de milice, ainsi que tout équipement nécessaire à une unité de gardes frontaliers. Une porte conduit à la Tour et des escaliers mènent dans les quartiers des gardes.



Les *quartiers des Gardes* surmontant les écuries et composant le niveau inférieur de la tour accueillent 30 soldats et 10 officiers. Un coffre de soldat peut contenir 10-50 Sous en monnaie ; un coffre d'officier peut contenir 5-10 Pistoles.

Le rez-de-chaussée de la Tour était autrefois un poste de garde et les quartiers de dix gardes, mais depuis il a été creusé pour former un *puits de stockage froid* (voir plus avant). Les Elémentaux d'eau maintiennent les murs gelés, ce qui permet aux zombies de creuser sous le niveau de l'eau. Les victimes sont entraînées jusque là et jetées dans le puits, où elles meurent de froid.

Annandil estime que c'est ce type de décès qui endommage le moins les tissus, et qui permet donc d'obtenir un zombie de qualité supérieure. De plus, l'âme d'une victime gelée n'est pas aussi traumatisée que dans le cas d'une mort plus violente. Annandil possède ainsi de meilleures chances de rappeler l'âme d'origine dans la victime d'origine, et le zombie ainsi produit dispose de la plupart de ses facultés mentales originales.

Lughom supervise le travail de 10 zombies qui creusent dans le puits. S'il entend de l'agitation, il fera sortir les zombies du puits, leur dira de le suivre et se dirigera vers la cour pour voir ce qui se passe. Il apparaîtra à la porte de la tour au round 5 et commencera à donner des ordres au round 6. Au round 7, il courra vers les différents bâtiments pour envoyer les autres zombies au combat.

Des escaliers conduisent dans les *quartiers des gardes* (voir précédemment). De là, ils continuent jusqu'au deuxième étage de la tour, les *appartements d'Annandil*. Annandil n'y étant presque jamais, l'endroit est très désordonné. Il n'y vient que pour prendre quelque objet dans un coffre, et il laisse tout là où c'est tombé. Les seules choses qu'il a conservé de sa vie antérieure sont ses vêtements préférés (de confection Elfe et réduits à la taille Naine), dix ou onze coffres de Dame Amrunmiriel et quelques reliquats de ses parents nourriciers.

Le reste de son matériel — deux chariots pleins de livres médicaux, magiques et nécromantiques, l'équipement de laboratoire, les divers équipements magiques, armes, armures, ouvrages, et tout ce qu'il a pu amasser au fil des ans — se trouve dans le laboratoire, à l'étage supérieur.

Les escaliers mènent des appartements d'Annandil au niveau supérieur de la tour, le *laboratoire d'Annandil*. Des matériaux divers et multiples sont accrochés à profusion aux murs et aux plafonds.

Des zombies partiellement démantelés gisent sur quatre tables au centre de la pièce. On n'entrevoit qu'à peine le sol sous le fatras mais quelques étroits passages conduisent à des masses d'appareils, des outils bizarres, des piles de notes, des rayons d'ouvrages de référence, et des coffres, des caisses et des boîtes éparpillés sur le pourtour de la pièce.



S'il était trié, désinfecté, mis en ordre et catalogué, le contenu de la pièce vaudrait 20000-50000 CO auprès d'un autre Nécromant. Sur le marché normal, cela vaudrait 500 CO et un accès gratuit à la potence.

L'accès au toit se fait par une lourde porte barricadée (**E** 5, **D** 20). Le toit de bois (**E** 7, **D** 30) est entouré d'un parapet de 1,2 mètres. Quatre zombies occupent le toit.

L'endurance et les points de dommages sont indiqués car un PJ moyen essayera probablement de se frayer un chemin par le toit de la tour. Annandil, qui travaille juste en dessous, sera sans doute importuné par un comportement aussi brutal, mais les PJ s'en apercevront bien assez vite.

Rencontrer Annandil

Les PJ peuvent obtenir un entretien avec Annandil de trois façons :

1. Ils peuvent être immobilisés et entraînés dans le puits froid, où Lughom, remarquant la nature de ses prisonniers, décidera de demander l'avis d'Annandil avant de les laisser mourir. Celui-ci, intrigué, leur accordera une audience dans son laboratoire.

2. Ils peuvent semer une pagaille telle que Lughom ou Ologhugi demandera au Maître de s'occuper des intrus. Après avoir corrigé les PJ et éliminé toute menace sur sa ville et ses zombies, Annandil invitera les PJ à le suivre dans son laboratoire.

3. Ils peuvent éviter les hordes de zombies et se rendre auprès d'Annandil, dans son laboratoire. Confiant en ses pouvoirs, celui-ci s'abstiendra de les réduire en cendres tant qu'il n'aura pas découvert les raisons de leur présence en ces lieux.

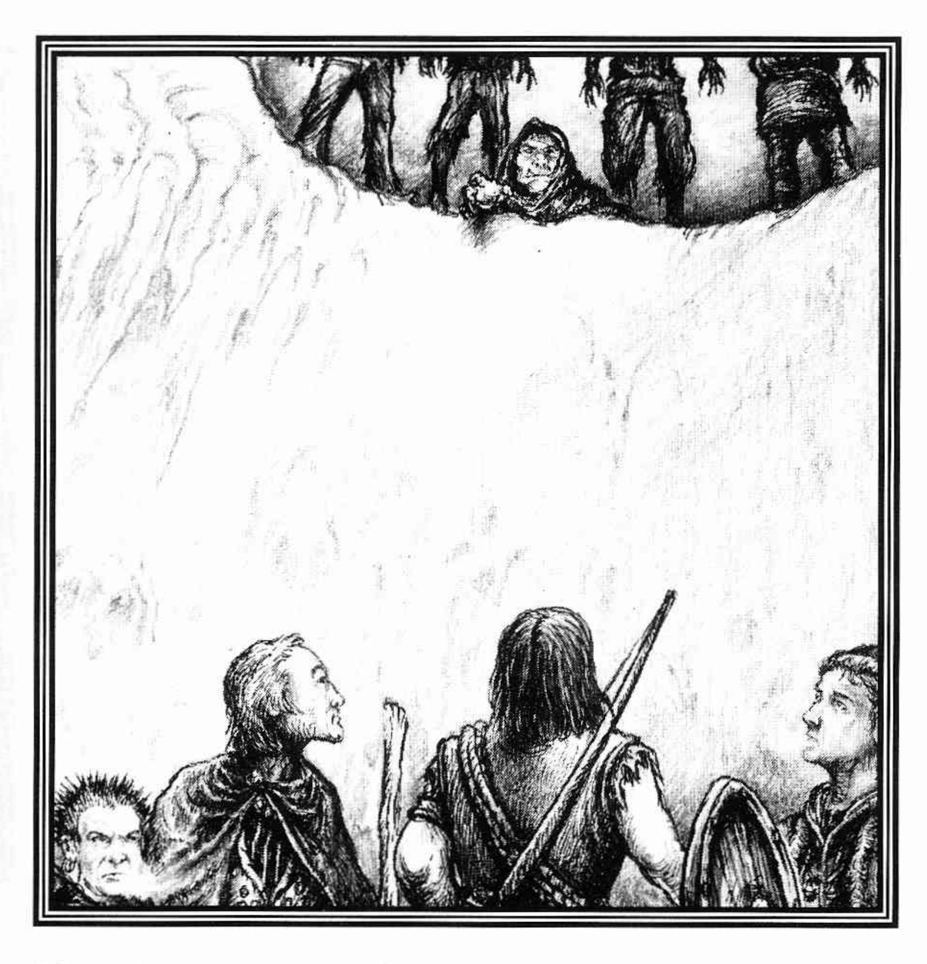
1. Des Idées Fraîches ?

Dès qu'un PJ est entouré par deux ou trois zombies, il est perdu. Ils réussiront tôt ou tard à l'Immobiliser, et dès qu'une ou deux Immobilisations sont réussies, d'autres viendront en renfort. Un PJ peut être immobilisé par quatre zombies à la fois, et il doit se libérer de toutes les Immobilisations pour être libre. Il prend donc le chemin de la tour.

Les PJ capturés sont entraînés au rez-de-chaussée de la tour et jetés dans le puits. Sa profondeur est de 4,5 mètres et ses murs couverts de glace sont verticaux. Seuls les personnages disposant de la Compétence *Escalade* peuvent tenter la remontée, en tentant un Test de *Risque* normal s'ils n'utilisent pas de crampons ou de pitons, ou autres équipements similaires. Une vingtaine de zombies entourent le puits et s'assurent que personne ne puisse s'en échapper.

Les PJ curieux peuvent s'émerveiller des murs de glace qui les entourent. Le *Sens de la magie* indique que tout cela est vraiment magique.

Lorsque tout est calme dans la cour, Lughom arrive et se penche sur le puits pour échanger quelques remarques spirituelles avec les PJ. « *Belle journée, hein ? Pas trop chaud pour*



vous ? Alors, qu'est-ce qui vous amène à Chernozavtra ? »

Voilà l'occasion de poser quelques questions ou de proférer quelques vaines menaces. Lughom n'hésite pas à dire tout ce qu'il sait ; il ne s'attend pas à voir quelqu'un sortir vivant de là. Voici quelques exemples de réponses aux éventuelles questions des PJ.

« Gurthgano Gorthaudh est-il là ? Pouvons-nous lui parler ? »

« Oh, ouais, le Patron est parfois appelé comme ça — mais généralement c'est "Annandil" — du moins par ici. J'sais pas. Il est plutôt occupé. Pourquoi il voudrait vous parler ? »

« Pourquoi sommes-nous dans ce puits ? »

« Refonte. D'abord, vous gelez à mort. Ensuite, le Patron attrape votre âme et vous la recolle, il fait quelques nécro—que'que chose et vous s'rez des morts de Grade A, tout comme moi. Et l'Patron vous filera du boulot. »

« Vous êtes mort ? »

« Ouais. C'est un peu dur au début, mais on s'y fait. L'Patron dit qu'je suis un d'ses meilleurs boulots — pourrait durer deux cents ans. Pas mal, non ? Un peu plus lent qu'avant, mais vu qu'j'ai plus de temps, hein ... »

« S'il vous plaît, dites à votre Patron que nous sommes venus lui parler de Sulring Durgul. »

« Hein ? »

« Sul-ring Dur-gul. C'est quelqu'un que le Patron connaît. Vous n'avez qu'à lui dire, c'est tout. »

« Ouais, c'possible. Et ne partez pas, hou, hou. »

Bien sûr, ce dialogue sera différent si cette aventure ne fait pas partie de la campagne, mais si les PJ peuvent persuader intelligemment Lughom de les laisser parler au Patron, vous devriez leur permettre de réussir.

Si les PJ n'interrogent pas Lughom ou ne parlent pas de leur mission, il devrait être intrigué par ses captifs et en parler à Annandil avant de les laisser mourir. Après les avoir tourmentés pendant quelques instants, il s'en va et revient au bout d'une dizaine de minutes. Il semble troublé.

« Ça va, vous, » dit-il, « l'Patron veut vous dire deux mots. Vous laissez toutes vos armes, vu ? Toutes. Et ensuite j'vous sortirai de là avec le palan, et un à la fois, vu ? Et j'vous lierai les mains, vu ? Et faites pas de blague, ou c'est le retour au trou, vu ? »

Lughom tient parole ; il remonte les PJ un à un, les fouille et leur attache les mains. Il les escorte ensuite, avec vingt à trente zombies, auprès d'Annandil.

2. Service Anti-Nuisances

Des PJ rusés, obstinés et destructifs peuvent créer plus de problèmes que ce que Lughom et ses zombies peuvent résoudre. Par exemple, un groupe pourrait se mettre sous l'effet d'un sort de *Zone de sanctuaire* pendant une heure et brûler et détruire sans que les zombies ou les Elémentaux puissent faire grand-chose. Les PJ peuvent aussi occuper une position assez facile à défendre, grâce à ses accès limités, et mettre en pièces les zombies qui les attaqueraient un à la fois.

Lughom s'adressera à Annandil s'il se rend compte que le problème dépasse ses propres capacités. Annandil activera son *Anneau de Sort d'Invisibilité*, saisira une paire de *Joyaux du Pouvoir* (joyaux à sorts multiples, chacun étant chargé d'un *Vol* et de deux *Sommeil*), puis il se dirigera vers le toit de la tour. Il entrera alors en action ; volera autour des trouble-fêtes et les endormira. Si besoin est, il lancera quelques sorts de *Débilité* ou de *Panique magique* qui déséquilibreront les PJ et conclura avec les sorts de *Sommeil*.

Des zombies emmèneront les victimes paisiblement endormies dans le laboratoire, afin qu'Annandil puisse bavarder tranquillement avec elles.

3. Des Invités Inattendus

Si les PJ tentent de rentrer dans la tour par la trappe ou par le toit, ou s'ils ont pénétré dans les appartements d'Annandil sans invitation, il sera d'abord surpris, puis indigné. Il interpellera les PJ impolis en Fan-Eltharin, le langage des Elfes des Bois :

« *Que croyez-vous donc faire ?* » Les PJ connaissant les langages Nain ou Elfe devraient remarquer que, si la voix est nettement celle d'un Nain, elle s'exprime clairement et sans accent dans le langage des Elfes des Bois.

Annandil comprend toute réponse exprimée en Occidental ou dans tout dialecte Eltharin. Il se calmera facilement si les PJ s'excusent et s'expriment poliment et il les invitera à entrer.

Il se mettra en colère si les PJ ne répondent pas ou s'ils sont agressifs. Il se rendra alors invisible et utilisera les tactiques indiquées dans la section précédente afin d'endormir ses invités irrespectueux. Il les fera emmener au laboratoire où ils seront vertement réprimandés pour leurs manières épouvantables.

4. Des Actes Inexcusables

Si les PJ ont commis quelque action horrible, comme par exemple mettre Dame Amrunmiriel en petits morceaux...l'atmosphère sera un peu tendue.

En fait, Annandil pourrait très bien tuer tous les PJ, les animer, puis les tuer à nouveau, jusqu'à ce qu'il pense à leur faire subir un traitement pire. Mais cela serait dommage que tout finisse ainsi.

Il existe une alternative : Annandil sombre dans l'hystérie ; il s'envole et endort les PJ, il réclame vengeance pour les crimes qu'ils ont

commis, les menaçant de tourments inimaginables, même dans les rêves les plus fous. Lorsque les PJ se réveillent, ils sont dans le laboratoire.

Annandil s'est calmé ; il a réalisé que son obsession pour Dame Amrunmiriel l'a rendu fou et décide de pardonner leurs actions aux PJ. Ou il a peut-être réussi à remettre la Dame en état, puis il s'est calmé et se contente de tirer les oreilles des coupables.

Une Audience Auprès du Maître

Le déroulement exact de l'entretien dépend de la motivation qui a amené les PJ à Chernozavtra, et cette motivation dépend de la façon dont est jouée cette aventure.

La Campagne de Kislev ou la Campagne de l'Ennemi Intérieur

L'entretien avec Annandil passe par six phases :

1. Annandil invite les PJ à raconter leur histoire

S'ils ne fournissent pas d'informations spontanément, Annandil leur demande précisément les raisons de leur présence et leur but. Dès que le nom de Sulring Durgul est prononcé, Annandil se tapote le menton.

« *Et bien, et bien,* » dit-il d'une voix quelque peu distante, « *je n'ai pas entendu ce nom depuis bien longtemps.* » Il revient brusquement à la réalité.

« *Vous m'avez dit tout ce que j'ai besoin de savoir. C'est à moi de vous expliquer quelques petites choses. Mettez-vous à l'aise, car cela risque de prendre du temps.* »

Profitez-en pour que les joueurs énoncent à leur façon les conditions et les raisons qui ont décidé leurs personnages de se rendre à Chernozavtra. Cela leur rappellera leurs objectifs, qu'ils ont pu oublier dans l'excitation de la découverte de la ville.

2. Annandil raconte son histoire

Donnez aux joueurs un résumé des informations intitulées *Un Vilain Petit Elfain* (p 133), avec quelques mots du genre "Voici un résumé de la longue histoire racontée par Annandil. Le soleil se lève lorsqu'il l'achève. Il offre une tasse de thé à chacun."

Annandil sert le thé et finit par une courte allocution.

« *Tout le monde dit que les Nécromants sont mauvais. Je ne sais pas. Je suis peut-être mauvais, mais je ne suis pas pire que les princes, les empereurs et les tsars qui sont respectés et honorés par le peuple, ou que les prêtres des dieux cruels qui gouvernent ce monde. Vous êtes venus à moi pour obtenir information et assistance. Je n'ai aucune garantie que vous, ou ceux que vous servez, n'êtes pas plus mauvais que moi. Je ne cause de tort à personne ici. Ces corps n'ont pas fait d'objections. Certains — comme Lughom — sont même plutôt reconnaissants.*

Les Dolgans ? Ce ne sont que des sauvages superstitieux. Quels droits ont-ils sur cette ville ? Ils la laisseraient à l'abandon les trois-quarts de l'année s'ils l'avaient. Je ne demande qu'à rester seul. Est-ce un crime ?

C'est pourquoi je ne vous aiderai qu'à une condition. C'est que vous juriez de ne pas révéler ce que je vais vous dire à ceux qui ont déjà décidé que tous les Nécromants sont mauvais, et que vous n'utilisiez votre savoir contre aucun Nécromant, à moins que vous n'ayez une preuve flagrante que ce Nécromant est mauvais.

Je vous avertis. Ne donnez pas votre parole à la légère. Le sort que j'utiliserai pour sceller le pacte enverra une malédiction à tous ceux qui se parjureront.

Et bien ? Qu'en pensez-vous ? »

Ceux qui refusent de prêter serment doivent quitter la pièce sous la surveillance de Lughom. Les autres peuvent rester et recevoir l'aide d'Annandil.

3. Annandil parle de Sulring Durgul

« *Lorsque j'étudiais la médecine, je fus intéressé par les écrits d'un Erudit nommé Justif ibn Haroon. Le nom, comme vous pouvez le constater, provient d'Arabie, mais à cette époque — c'était il y a deux siècles — il vivait dans une ville appelé Parravon, sur le flanc Bretonnien des Montagnes Grises. Ses connaissances des arts médicaux étaient immenses, et il semblait aussi posséder une connaissance de l'alchimie peu commune.*

J'ai correspondu avec lui pendant plusieurs années avant d'apprendre son vrai nom — Sulring Durgul. Il m'expliqua qu'il avait dû changer de nom pour échapper aux conséquences d'imprudences passées... Il ne m'a pas donné de détails, et je n'ai rien demandé.

A la mort d'Amrunmiriel, le désespoir me fit chercher conseil auprès de lui. Il m'a révélé avoir quelque connaissance des arts Nécromants et me proposa de les partager avec lui, si je gardais le secret. Il m'a permis de m'adresser à des individus pratiquant ces arts, et a fait mettre des textes de référence à la valeur inestimable à ma disposition. Il n'est pas exagéré de dire que je dois tout cela (grand geste désignant le laboratoire)*à Sulring Durgul.* »

Notre correspondance prit fin lorsque je lui révélai que je n'étais pas de race Elfe, mais que j'étais un Nain. Instinctivement, j'avais évité de mentionner ce fait dans mes lettres précédentes. Après la lettre dans laquelle je révélais mes origines et mon histoire, je n'ai plus eu de nouvelles de Durgul. Mais comme, peu après, je fus obligé de fuir Talabheim, il n'est pas forcément responsable de la fin de notre correspondance.

Ce que je vais vous dire sur Durgul est à mon avis de la plus haute importance. Il affirmait avoir plus de 5000 ans. Il fit preuve de connaissances en Magikane, en Nécromancie et en Alchimie qui dépassaient de très loin mon



maigre savoir ; il avait apparemment voyagé dans tout le Vieux Monde, et ailleurs. Il exprimait souvent sa haine et son mépris pour sa propre race Elfe, mais, en même temps, ses affirmations prouvaient un profond respect pour les accomplissements culturels de ses ancêtres.

Durgul avait une obsession profonde : la recherche du secret de l'immortalité. Il m'avait assuré que c'était un problème scientifique et non pas religieux ; il raillait les cultes de divinités, prétendant qu'elles n'étaient que des sorciers et des démons particulièrement puissants. »

4. Annandil offre quelques connaissances sur les Mort-vivants

Annandil donne aux PJ quelques petits tuyaux « *...au cas où vous rencontreriez un Nécromant* vraiment *mauvais.* »

Note pour le MJ : Ne donnez pas l'impression erronée que les indications suivantes sont des "règles". Ce ne sont que des notions charmantes que nous mettons dans la tête des joueurs.

Elles peuvent être vraies ou fausses, comme vous voulez. Supposez qu'Annandil dise aux PJ que l'on peut dissoudre un zombie en le saupoudrant de sel. C'est peut-être vrai dans votre campagne.

Ce n'est peut-être pas vrai. Cela dépend peut-être de la méthode utilisée pour animer le corps (alchimie, mécanique, animation par sortilège, conjuration nécromantique, etc.). C'est à vous de choisir. De plus, laissez les joueurs prendre des notes pendant le petit cours d'Annandil — et laissez-les se débrouiller avec ça par la suite. S'ils se sont trompés en prenant leurs notes, ou s'ils ont mal interprété un point important, c'est leur problème.



Les trois techniques de base de la Nécromancie : « Le premier type, c'est l'animation de la chair. C'est une de mes spécialités. Pratiquement tout peut être animé en utilisant plus ou moins la même méthode : la pierre, le bois — ou la chair. Vous pouvez utiliser les enchantements — les forces magiques pures, canalisées par les runes, les sorts ou quoi que ce soit — pour produire l'animation, ou vous pouvez immobiliser un esprit dans la matière. L'enchantement prend plus de temps et est plus compliqué, mais la pratique en est bien établie et la documentation est abondante. L'utilisation des esprits est réellement plus rapide et plus facile, mais ce n'est pas populaire du tout — mais je m'égare.

Le deuxième type de Nécromancie est la conjuration. Cela consiste essentiellement à appeler des Mort-vivants d'autres dimensions. Ce type de Nécromancie est populaire pour ses applications militaires, car elle est rapide et ne demande que peu d'équipement ou d'entraînement.

Cela nécessite beaucoup d'énergie et ne dure pas très longtemps. Je ne m'intéresse pas trop à la conjuration — inutilisable pour les projets à long terme.

Le troisième type — comme je l'ai déjà mentionné — est l'évocation et l'immobilisation d'esprit, et c'est ma spécialité. Certains disent qu'il s'agit d'une sous-discipline de la démonologie et de la théologie, en considérant les démons et les divinités comme des esprits sur une plus grande échelle. Je ne me soucie guère de la théorie — mais je suis intimement convaincu que, dans la pratique, il existe une différence considérable entre les esprits humanoïdes, animaux et éthéraux que j'utilise et les grandes choses hirsutes autour desquelles se démènent les démonistes.

Par exemple, les zombies que vous avez vus ici sont tous animés par des esprits, certains d'entre eux étant l'esprit qui, à l'origine, habitait le corps vivant.

Dans certains cas — comme pour mon lieutenant Lughom — l'esprit ne fut séparé du corps que pendant un bref moment et le traumatisme dû à la réunion du corps et de l'esprit est réduit au minimum ; le zombie garde l'essentiel de la personnalité et des compétences — et de la santé mentale — de l'être original. C'est un travail dont je suis très fier ; je ne connaît aucun autre Nécromant qui a connu le même succès avec ce procédé.

Ce processus n'est pas très connu, ni pratiqué couramment pour une simple raison : il exige un matériel plutôt exotique, dont la plus grande part doit être enchantée par des magies runiques assez obscures. La technique peut être alors appliquée en toute sécurité. Sans les appareils, et sans les ouvrages appropriés sur les rituels et les méthodes de protection, l'esprit pourrait tout aussi bien posséder l'évocateur. »

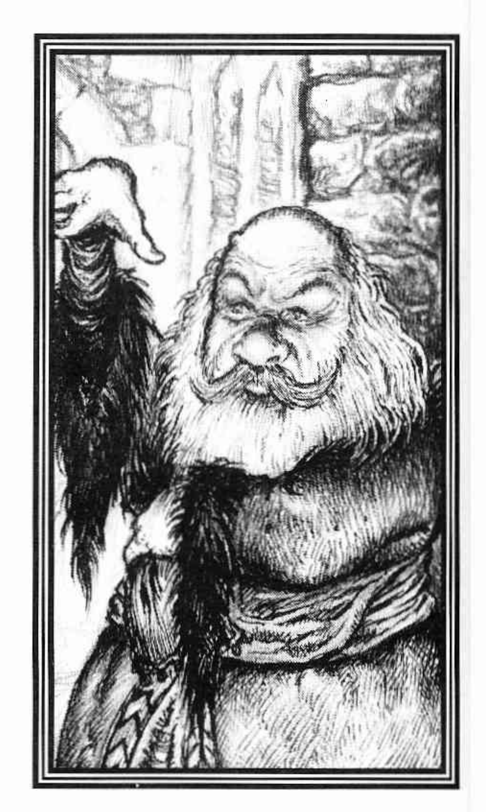
Capacité des Mort-vivants à sentir la vie : « Peu de gens le savent, mais les Mort-vivants, quelle que soit leur origine, semblent pouvoir sentir la vie. Ils paraissent même être capables de distinguer différentes formes de vie. Les grands mammifères créent parfois de brèves confusions, mais ils repèrent rapidement les formes de vie humaines ou similaires intelligentes.

J'ai réalisé quelques expériences pour en déterminer la portée — environ 6 mètres — et les matériaux qui bloquent cette capacité sensitive — uniquement des matières très solides ou très épaisses. Je n'ai pas encore pu en définir les principes de fonctionnement, mais cela paraît aller au-delà de la simple vision. Un jour, je disposerai du temps nécessaire pour résoudre ce mystère... »

Contrôle des Mort-vivants : « La plupart des gens sont persuadés que les Mort-vivants sont inutiles s'il n'y a pas un Nécromant pour leur dire ce qu'ils doivent faire. Absurde. Il ne faut de contrôleur que si vous voulez les contrôler, disons, à des fins militaires, car il est alors important de leur donner des ordres. Si vous désirez simplement qu'ils errent et qu'ils suivent leurs propres impulsions étranges, ils n'ont pas besoin d'être contrôlés.

Le contrôle des Mort-vivants est un problème à deux composants. Vous devez d'abord communiquer avec eux. Le type de communication dépend du type de Mort-vivant. La plupart d'entre eux n'entendent pas, ou ne comprennent pas ce qu'ils entendent. Avec un Mort-vivant contenant un esprit, vous devez établir une forme de télépathie pour communiquer directement avec cet esprit ; avec un Mort-vivant de chair animée, il faut en quelque sorte lui attribuer des sens artificiels et de l'intelligence — cela peut être difficile.

Une fois la communication établie, il faut persuader le Mort-vivant d'en tenir compte. Pour donner des ordres, il est préférable d'utiliser des



formes de contraintes magiques ; tous les Nécromants et les contrôleurs de Mort-vivants disposent de sorts et de rituels magiques qui résolvent ce problème.

Mais si vous comprenez la psychologie des Mort-vivants et que vous préférez les persuader plutôt que les commander, la contrainte magique n'est pas nécessaire.

Tous les Mort-vivants de Chernozavtra subissent l'influence d'un champ de contrainte enchantée engendré par les runes des murs ; avec mes meilleurs zombies, comme Lughom, les motivations et les résultats sont meilleurs si j'explique ce que je veux plutôt que si je donne des ordres spécifiques. »

Indications pour les combats : « Quelques éléments à garder à l'esprit :

1. Le feu n'est pas une arme très efficace contre la plupart des Mort-vivants. Ils ne ressentent pas la douleur, et le feu ne rend pas le corps inutilisable très vite. Certains Mort-vivants plus intelligents et conscients ont pu garder la peur du feu de leur vie antérieure, et l'éviteront donc peut-être ; il peut donc parfois être utilisé comme barrière.

2. Il est souvent plus rapide et plus efficace de gêner, ou de bloquer les Mort-vivants, que de les détruire. Certains sont tellement stupides qu'ils ne peuvent pas ouvrir une porte fermée. Tendez une corde à travers un couloir, et ils ne la franchiront que par un effet de masse — ils ne penseront pas à passer par-dessus ou dessous.

3. Retournez contre eux leur capacité à sentir la vie. Attirez-les dans des pièges, dans la boue, ou dans d'autres dangers inanimés.

4. En cas de doute, visez les jambes. S'ils ne peuvent pas se déplacer, ils ne représenteront plus qu'une simple nuisance. Les hallebardes sont très efficaces pour ça.

5. Restez à l'écart des Mort-vivants évoqués. Laissez l'*Instabilité* faire votre travail — ils disparaîtront à un moment ou à un autre.

6. Les zombies du type chair animée sont très coriaces, et très dangereux s'ils sont bien dirigés. Essayez de les ralentir et de les contourner pour atteindre leur contrôleur.

7. Les zombies contenant des esprits sont en principe aussi résistants que ceux de type chair-mobile, mais ils peuvent aussi avoir différents niveaux d'intelligence.

En théorie, ils peuvent avoir toutes les facultés mentales et physiques qu'ils avaient de leur vivant. Je suis loin de ce degré de réussite, mais qui sait ce que les autres chercheurs ont pu obtenir.

8. L'essentiel des connaissances et de la technologie des Nécromants provient de recherches elfiques vieilles de plusieurs siècles. J'ai songé à faire un voyage à Lothern, mais je ne pense pas qu'ils feraient un bon accueil à un Nain.

9. Je n'ai jamais rien lu sur le Chaos et les Mort-vivants — entre autre, quel genre de Mort-vivant obtiendrait-on à partir d'un Homme-bête ? C'est un sujet intéressant, mais dangereux à étudier.

10. *Toute* créature peut devenir un Mort-vivant, pourvu qu'elle ait été vivante à un moment donné. Malheureusement, les connaissances sont faibles sur ce sujet, mais les principes sont relativement simples. Rien n'empêche d'avoir une armée d'éléphants Mort-vivants — il suffit de trouver suffisamment d'éléphants morts. »

5. Annandil propose du matériel spécialisé

« Tout ce bazar ne me sert plus beaucoup, mais vous lui trouverez peut-être une utilité. »

Les informations en italique ne concernent que le MJ, du moins tant que les joueurs n'ont pas découvert les fonctions de chaque objet. S'il est interrogé sur les propriétés de n'importe quel objet, Annandil dira : « Cela sera utile — que pensez-vous que cela fera ? » d'un ton plutôt maussade.

Une épée, le pommeau est un jais solide, la garde est sertie de pierres semi-précieuses. Tout personnage qui la soupèse réalisera avec un Test de **CC** que son équilibre est parfait.

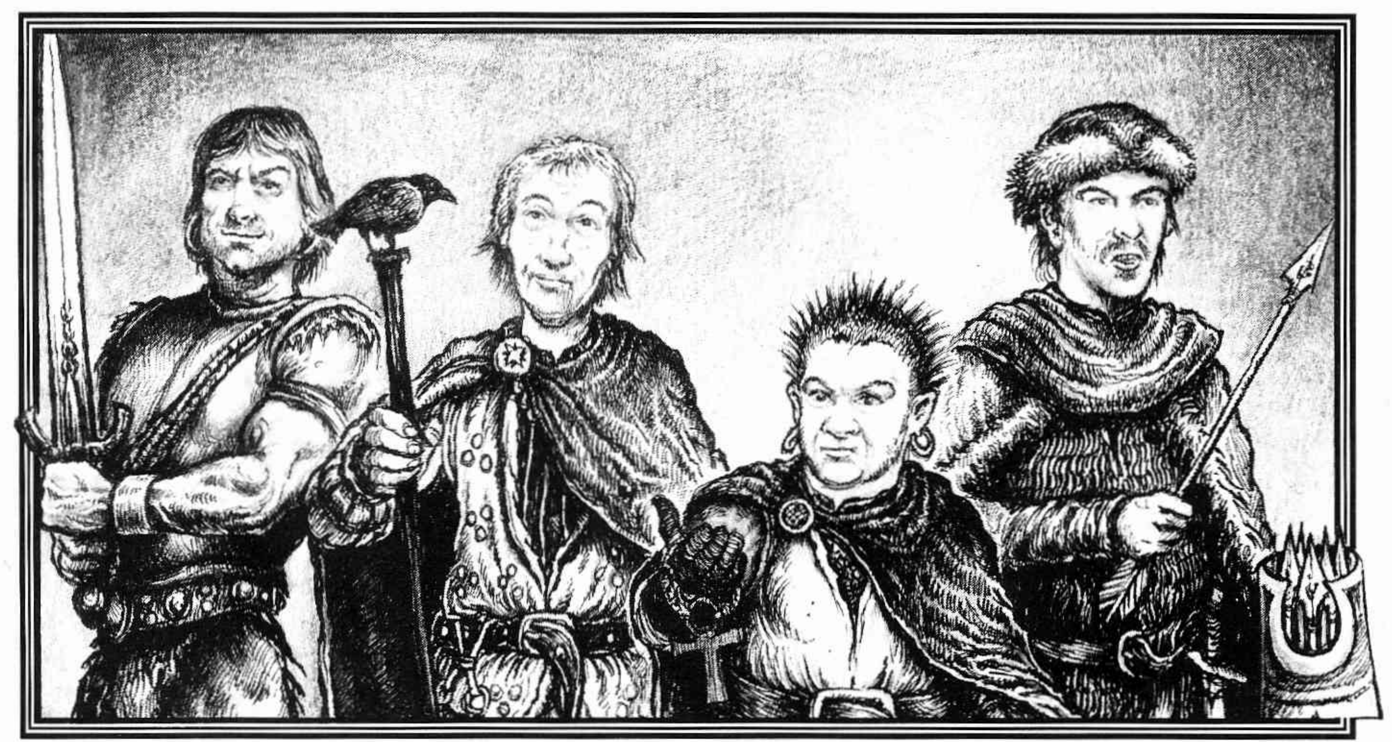
Le porteur de cette épée est immunisé contre les effets psychologiques causés par les Mort-vivants tant qu'il tient l'épée tirée. Cette immunité concerne même les capacités telles que le regard hypnotique de la Liche, etc. Cette immunité provient du fait que le porteur de l'épée, lorsqu'il la tire, ne peut plus voir ou entendre les Mort-vivants, ce qui lui inflige une pénalité de -20 pour toucher. Mais lorsque l'arme porte un coup sur un Mort-vivant, elle inflige le double des dommages normaux.

Un bâton de bois noir, dont la sculpture représente un corbeau juché sur un poteau.

Tout corps touché par le bâton devient inutilisable par les Nécromants, y compris pour le fractionnement en composants de sorts nécromantiques. Les effets du bâton ne sont pas rétro-actifs, il n'a donc aucun effet sur les Mort-vivants, ou sur les portions de corps qui sont les composants de sorts en action.

Un talisman de jais sculpté, en forme de T avec un grand anneau par lequel passe une chaîne d'argent.

Le personnage qui porte cette amulette bénéficie d'un bonus de +20 pour tous les Tests dus aux Mort-vivants, excepté pour les Tests de Contre-Magie concernant les sorts incantés par des Mort-vivants. De plus, le porteur a droit à un



Test de ***FM*** *pour éviter les pertes de points de Force dues aux Ombres, Revenants et autres Mort-vivants disposant des mêmes capacités.*

Un carquois contenant six flèches, dont les pointes ont été plongées dans de l'argent et incrustées d'un étrange symbole d'or.

Ces flèches magiques n'ont pas de bonus "pour toucher", mais chaque Mort-vivant atteint devra faire immédiatement un Test d'Instabilité. Le jet doit être fait sans tenir compte des protections dont peut disposer la créature contre l'Instabilité. Avec un résultat de 1-4, les effets sont normaux, mais avec un résultat de 5-6, la créature ne deviendra pas plus forte — à la place, elle subira les dommages normaux de la flèche.

Aventure Isolée

Au début de cette aventure, nous avons indiqué deux raisons qui amènent les aventuriers à Chernozavtra sans impliquer Bogdanov, Sulring Durgul et le fil conducteur de la campagne.

Si vous avez choisi une de ces raisons, ou si vous en avez inventé une, l'entretien avec Annandil prendra une tournure légèrement différente. Annandil sera toujours heureux de raconter son histoire aux PJ autour d'une bonne tasse de thé — voir la section intitulée *Annandil raconte son histoire*, p 67. Les réactions d'Annandil aux motivations éventuelles des PJ sont indiquées ci-dessous.

Les PJ ont été engagés pour récupérer des objets

« Pas de problème, » dit Annandil, « cherchez, prenez le temps qu'il vous faut et, si vous le trouvez, c'est tant mieux. Humm — je vais charger Lughom de vous accompagner, sinon les zombies ne vont pas cesser de vous attraper et de vous ramener au puits de glace.

Et Lughom vous fournira l'aide des plus brillants pour vos recherches, si vous le voulez — certains d'entre eux ont peut-être vu cet objet. »

Vous devrez décider si les PJ trouvent ce qu'ils cherchent. Il vous faut garder à l'esprit les lieux fouillés et les probabilités pour que l'objet ait survécu.

Par exemple, ils auront plus de chances de trouver des documents officiels dans le bureau du Gouverneur que dans une écurie, et les documents rangés dans un coffre se seront mieux conservés que ceux étalés sur un bureau.

Lorsque les PJ auront trouvé, ou qu'ils auront abandonné les recherches, ils pourront quitter Chernozavtra ; la prochaine section traite ce sujet.

Les PJ ont reçu l'ordre d'enqueter et de faire un rapport

Annandil écoute attentivement lorsque les PJ expliquent qu'ils doivent faire un rapport sur la situation de Chernozavtra.

« Bien, » dit-il enfin, « si ce sont là vos ordres, il vaut mieux que vous les accomplissiez. Je serai bien sûr parti bien avant que quelqu'un vienne ici pour agir à la suite de votre rapport. Il existe d'autres lieux. » Il reste perdu dans ses pensées pendant une seconde.

« Humm — Je pense que si l'on vient ici après votre compte rendu, et qu'il n'y a plus la moindre trace de zombies et de Nécromants, ils pourraient en conclure que vous mentez et vous pourriez avoir des ennuis. Je pourrais toujours laisser une lettre qui expliquerait que vous dites la vérité — cela ne serait-il pas mieux ? »

Annandil ne tentera pas de retenir les PJ et ils peuvent quitter Chernozavtra, comme indiqué dans la section suivante.

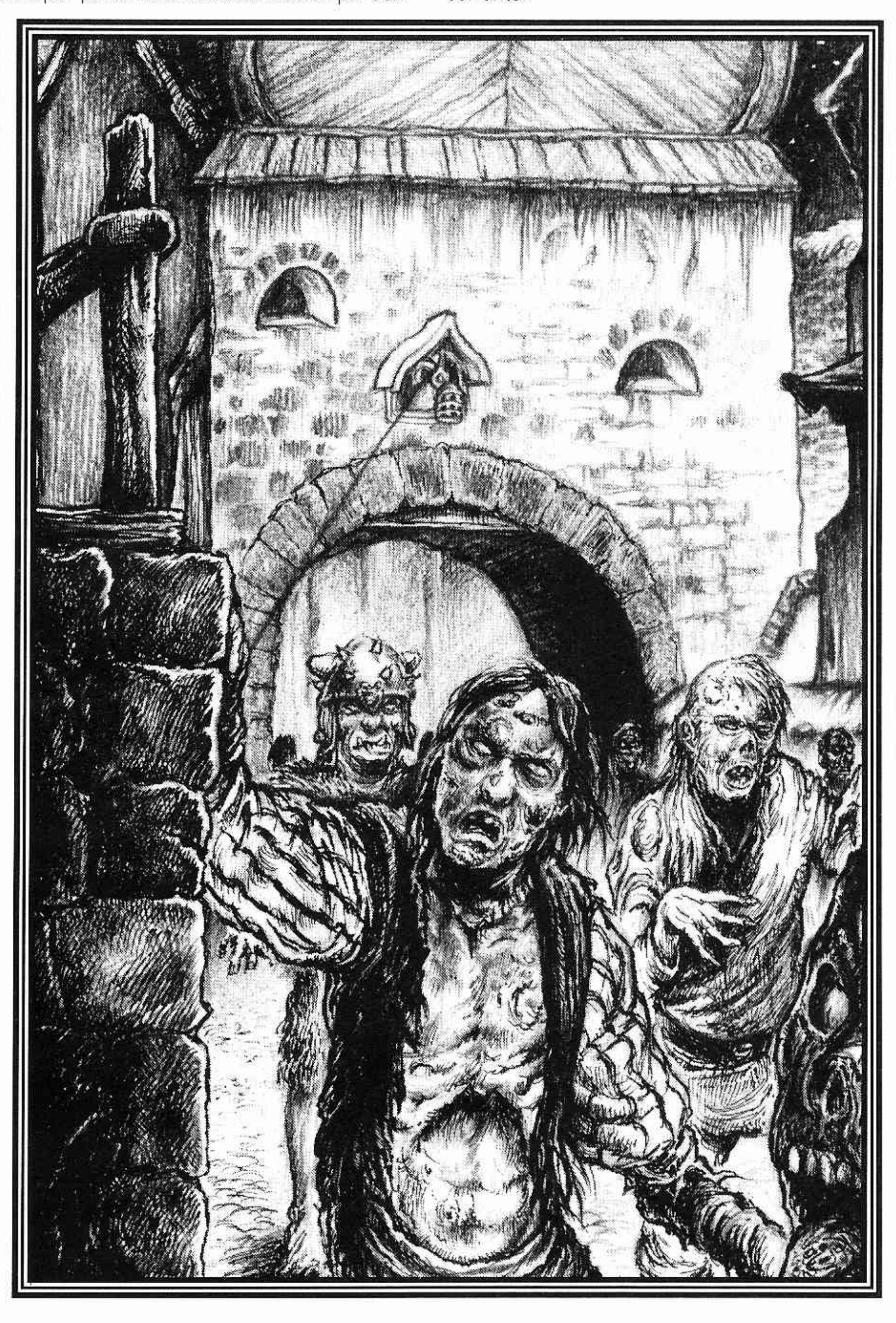
Les PJ ont l'ordre de nettoyer la ville des Mort-vivants

C'est visiblement impossible. Si les joueurs ne sont pas parvenus à cette conclusion par eux-mêmes, Annandil les prendra à part et leur expliquera gentiment qu'il serait assez fâché s'ils se permettaient un tel vandalisme.

« Je ne cause de tort à personne ici et je crois sincèrement que vous auriez quelques difficultés à me détruire, ainsi que tous mes zombies.

Je vous suggère de retourner d'où vous venez et de dire à vos commanditaires qu'il y a ici beaucoup trop de Mort-vivants pour que vous vous en chargiez. Ils pourront monter une expédition, ou quelque chose du même genre, mais le temps qu'ils arrivent, nous serons tous partis depuis longtemps. Il existe d'autres endroits. »

Si les PJ insistent pour détruire tous les Mort-vivants de la ville, ou s'ils attaquent Annandil, il réagira comme indiqué p 66 ; il capturera les PJ, leur fera un bon sermon et suggérera de façon insistante qu'ils devraient quitter les lieux. Le départ de Chernozavtra est traité dans la section suivante.



Les Habitants de Chernozavtra

Les Zombies

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	25	3	3	5	10	1	10	43	14	14	14	0

Psychologie et Règles Spéciales : voir p 61.

Dame Amrunmiriel

La dame de cœur d'Annandil est une zombie Elfe bien conservée, comme les autres, grâce à un Elémental d'eau gelé. Elle s'est malheureusement détériorée avant qu'Annandil perfectionne sa technique. Elle possède toujours sa chevelure d'un blond ardent, mais sa peau est grise, chiffonnée et flasque.

La Dame est maintenant en "pilote automatique". Ses activités se limitent à rester assise dans la chambre du Gouverneur, à se regarder dans un miroir et à brosser ses cheveux. Parfois ceux-ci viennent en paquets, mais Annandil les recolle ensuite.

Elle est assistée par deux dames de compagnie, les deux plus belles zombies de Chernozavtra (ce qui ne veut pas dire grand-chose). Ces dames zombies se contentent d'être là, de "décorer" les lieux et de récolter de la poussière.

La Dame peut être observée par quiconque regarde par les fenêtres de la chambre du manoir. On peut aussi l'apercevoir durant ses promenades avec Annandil (voir *Evénements Routiniers*).

Lughom et Ologhugi

Ces zombies Hobgobelins sont les lieutenants d'Annandil. Ils sont meilleurs que les zombies moyens (en fait, il est très difficile de les distinguer des Hobgobelins normaux, car Annandil a réintégré leurs propres esprits dans leurs corps peu après leur mort). Lughom a été capturé alors qu'il pillait Chernozavtra voici une vingtaine d'années. Il sait qu'Annandil peut le faire disparaître à volonté et il obéit donc au moindre souhait de son maître.

Ologhugi, un zombie plus récent, est physiquement mieux conservé que Lughom, mais, même avant la mort de son cerveau, il était incroyablement stupide. Il est très puissant, mais il a besoin de consignes très précises même pour accomplir les tâches les plus simples.

Annandil a confié à ses lieutenants le commandement des morts ambulants de Chernozavtra. Il laisse les affaires quotidiennes de la ville entre les mains de Lughom, y compris la supervision des activités des Elémentaux d'eau chargés de la préservation des zombies et de leur protection du feu, et des équipes de zombies qui creusent la chambre froide sous la Tour.

Lughom prend plaisir à donner des ordres aux morts et aux Elémentaux d'eau. D'un autre côté, commander Ologhugi est épuisant et frustrant. Ologhugi *est* un zombie Hobgobelin particulièrement stupide, mais sa personnalité a conservé l'arrogance têtue commune chez les Hobgobelins puissants et rustres. Lughom est convaincu qu'Ologhugi interprète *volontairement* mal les ordres et, au vu de la perversité avec laquelle Ologhugi suit ces ordres, il pourrait bien ne pas avoir tort.

Pour faire un effet théâtral, Annandil a vêtu ses deux lieutenants Hobgobelins de robes à capuches fantaisies, avec tout l'attirail légendaire des Nécromants (gros anneaux voyants, broderies de crânes et d'os, etc.). Ces vêtements ayant été prévus à l'origine pour la stature naine d'Annandil, l'effet est assez comique sur les lourds Hobgobelins. S'il se trouve face aux PJ, Lughom tentera d'abord de se faire passer pour le grand Nécromant, mais un simple interrogatoire révélera son imposture. Ologhugi est trop stupide pour mentir.

Lughom et Ologhugi peuvent être observés lors de leurs activités quotidiennes (voir *Evénements Routiniers*). Les PJ les rencontreront certainement dès qu'ils auront été submergés par les zombies de garde.





Lughom

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	29	14	3	3	6	20	1	20	36	19	19	19	10

Ologhugi

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	29	14	3	3	6	20	1	20	26	10	19	19	10

Règles Spéciales : En dehors des murs de Chernozavtra, Lughom et Ologhugi sont sujets à l'*Instabilité*. Ils sont aussi sujets à la *Frénésie* et à l'*Animosité* envers les autres Gobelinoïdes. Ils disposent de la *Vision Nocturne* à 10 mètres ; ils n'ont pas besoin d'être contrôlés, mais peuvent contrôler les autres zombies de Chernozavtra.

Les Elémentaux d'Eau

Après son arrivée à Chernozavtra, Annandil a animé les corps des victimes de l'épidémie. Son immense collection d'objets magiques lui a permis d'évoquer ensuite deux Elémentaux d'Eau ; leur présence a amélioré l'animation des zombies, et leur a assuré une plus grande durabilité en maintenant leur état.

Annandil a évoqué ces deux Elémentaux, les a attachés à son service et leur a ordonné d'évoquer leurs propres vassaux élémentaux, qui sont chargés de la conservation et de l'animation des zombies. Les énormes quantités d'énergie magique nécessaires au contrôle de tout ces élémentaux proviennent des enchantements inscrits sur les murs entourant Chernozavtra. Les Elémentaux n'ont pas le droit de quitter la zone ainsi délimitée.

Les Elémentaux sont par nature des serviteurs rancuniers et peu coopératifs ; les vingt années passées en esclavage n'ont rien fait pour arranger le caractère de ces deux représentants. Ils suivent quand même les ordres d'Annandil car il a menacé de les vaporiser. De plus, si leurs activités sont satisfaisantes, il a promis de les libérer et d'évoquer une nouvelle paire d'Elémentaux dans une petite décennie.

Les Elémentaux n'aiment *pas* être commandés par des zombies Hobgobelins. Leur première réaction envers les PJ sera plutôt désagréable, mais ils pourraient leur venir en aide pour soulager la rancœur due à leur servitude involontaire.

Les PJ pourraient entendre les discussions qui les opposent à Lughom (voir *Evénements Routiniers*). Ils peuvent aussi les rencontrer pendant l'examen des puits ou lorsqu'ils ont été capturés et jetés dans la Chambre Froide.

Elémentaux d'Eau, taille 10

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
9	90	90	9	9	90	90	9	90	90	90	90	90	—

Règles Spéciales : Voir WJRF, p 254. Chaque Elémental contrôle un grand nombre d'Elémentaux inférieurs (taille 1). Ceux-ci sont chargés de s'occuper des feux et des menaces similaires dans la ville.

Quitter Chernozavtra

Et bien, les choses se sont assez bien passées pour Nos Héros, non ? Tels qu'ils étaient, ils devaient penser que vous les envoyiez inexorablement dans une ville remplie de zombies très-durs-à-tuer — je ne serais pas surpris si certains d'entre eux craquaient et vous accusaient de vouloir exterminer le groupe. Soupir. Mais maintenant les PJ disposent de toutes sortes d'informations de première main sur les Mort-vivants, plus un petit assortiment de bric et de broc pour les affronter. Et ils ne se sont pas fait éliminer. Leur moral est certainement bien remonté.

Il ne reste plus qu'un tout petit problème. Comment vont-ils sortir ?

Les Dolgans sont toujours à l'extérieur de la ville. Ils pensent que les PJ vont régler définitivement le problème des Mort-vivants. Mais si les PJ n'ont pas réduit en purée le plus petit bout de Mort-vivant de la ville et qu'ils en ressortent vivants, les Dolgans vont conclure qu'ils ont changé de camp. Donc ils tueront les PJ.

Il serait mal venu de gaspiller leur moment de triomphe ; laissez donc les joueurs faire cette découverte par eux-mêmes. Qu'ils montent différents plans pour sortir ; ils trouveront peut-être une solution infaillible. Voici quelques-unes des idées qu'ils pourraient avoir :

Se faufiler de nuit ne donne pas de résultat car les Dolgans montent la garde en permanence — étant coincés entre les Hobgobelins et les Mort-vivants, ils sont sous alerte constante.

Les PJ pourront tenter de produire une diversion, mais les Dolgans sont très nombreux, et ils ne regarderont pas *tous* du mauvais côté au bon moment.

Se faufiler sous invisibilité peut fonctionner *pourvu que* : (a) il y ait suffisamment d'invisibilité magique pour cela ; (b) chacun reste *très* calme ; et (c) les PJ trouvent une solution pour ne pas laisser d'empreinte dans le sable ou pour ne pas troubler l'eau pendant qu'ils traversent le gué.

Annandil offrira son secours après l'échec de deux ou trois plans. Il aidera plus tôt si on le lui demande, mais il ne le proposera pas volontairement tant que les PJ ne seront pas rentrés précipitamment dans la ville plusieurs fois, accompagnés d'une volée de flèches. Il rassemblera les restes de six chevaux et les animera pour que les PJ puissent s'en servir comme monture. Les chevaux ont les quatre membres entiers, mais à part cela, leur état laisse quelque peu à désirer.

Les personnages ne pratiquant pas l'*Equitation* n'ont pas de souci à se faire. Annandil incorporera la moitié supérieure d'un squelette humain aux montures ; les cavaliers seront fermement maintenus en selle et le Test de *Risque* ne sera pas nécessaire.

Les PJ et leur équipement étant bien installés sur ces étranges montures, Annandil se dirigera vers le parapet qui surplombe l'entrée principale de la ville et lancera un sort *Rafale de vent* sur la zone qui fait face au portail et sur le gué.

Deux zombies se placeront devant lui et le protégeront de tout projectile lancé dans sa direction.

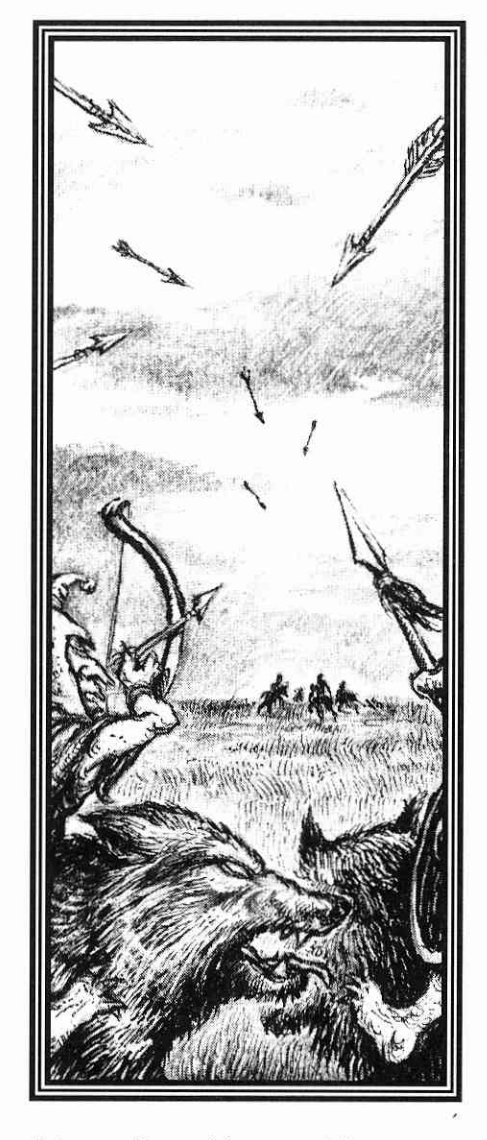
Dès que le sort prendra effet, les portes seront ouvertes et les montures des PJ galoperont hors de la ville et à travers le gué, soutenues par un vent arrière magique. Le vent paralysera les Dolgans et les Hobgobelins et les empêchera de tirer sur les PJ.

Annandil arrêtera le sort dès que les PJ seront loin du camp gobelinoïde. Ils devraient disposer d'une avance de 150 mètres lorsque les premiers Chevaucheurs de loup se lanceront à leur poursuite. Si tout va bien, ils devraient s'en sortir.

Deux imprévus peuvent cependant se produire. Les Chevaucheurs de loup décochent des flèches en direction de Nos Héros — avec plus d'enthousiasme que de précision, mais on ne sait jamais ce qui peut se produire.

Et maintenant que les montures ont quitté Chernozavtra et ses enchantements anti-instabilité, elles peuvent être sujettes à l'*Instabilité* en plein milieu des steppes, et cela pourrait prendre une tournure embarrassante.

Vous pouvez jouer ces scènes précisément, en utilisant les règles standard. Mais si cela vous donne trop de difficultés, vous pouvez utiliser le système de poursuite suivant pour conclure cette aventure avec quelques émotions fortes.



Le Tableau de Poursuite

Vous le trouverez dans les annexes. Il est divisé en intervalles représentant 10 mètres. Découpez les marqueurs vierges représentant les PJ et inscrivez-en les noms sur chacun d'entre eux. Placez tous les marqueurs dans la case "150 mètres".

Ce système fonctionne en tours de 1 minute. A chaque tour, il faut connaître les quatre éléments suivants :

— La variation de distance entre chaque PJ et leurs poursuivants ;

— Si les Gobelins ont atteint quelqu'un avec leurs flèches ;

— Si une des montures des PJ est sujette à l'*Instabilité* ;

— Si les Gobelins ont abandonné la poursuite.

Les tours sont déterminés individuellement et chaque PJ passe par les séquences successives du début à la fin. Le personnage avec la plus grande *Initiative* commence, celui qui a la plus basse passe en dernier.

MOUVEMENT

Au début du tour, le joueur indique un nombre de carrés, de 1-6. Cela représente la distance qu'il veut faire parcourir à sa monture pour distancer les Gobelins. Plus la monture est poussée loin, plus il y a de risques pour qu'elle trébuche.

Faites un jet de 1D6. Si le résultat est *supérieur* au nombre de carrés indiqués, vous vous déplacez comme prévu — élargissant tranquillement l'écart entre vous et les Gobelins.

Si le résultat est *égal* au nombre de carrés, vous ne bougez pas. L'écart reste le même.

Si le résultat est *inférieur* au nombre de carrés annoncé, vous *reculez* de ce nombre — vous avez trop poussé votre monture, elle a trébuché et vous avez perdu du terrain.

TIR DE PROJECTILES

Les PJ subissent un feu acharné des Gobelins galopant à leur poursuite. Ces flèches sont plus ennuyeuses que dangereuses, mais il y a toujours le risque pour que quelqu'un se fasse toucher.

Après le mouvement, chaque joueur lance 1D100. Sur un résultat de 06 ou moins, la flèche a atteint son but ! Lancez 1D6. De 1 à 3, le PJ est touché ; de 4 à 6, la monture Mort-vivante est touchée.

Monture touchée : Chaque fois qu'une monture est atteinte, lancez 1D6. De 1 à 5, la bête n'est pas affectée par la flèche ; sur un 6, la flèche a provoqué quelque dommage — faites un jet dans la table suivante :

1-3	Monture ralentie ; reculez de 10 mètres
4-5	Monture très ralentie ; reculez de 20 mètres
6	Monture détruite

PJ touché : Lancez 1D100 pour la localisation du coup et calculez les dommages normalement. Le coup se fait à **F** 3.

Instabilité

Lors de chaque tour, après la détermination des dommages, tirs et mouvements, chaque joueur doit déterminer l'*Instabilité* de sa monture en lançant 1D6. Sur un 6, la monture est affectée par l'*Instabilité* ; faites un jet dans la table suivante :

1-2	Monture s'effondre
3-4	Monture perd 10 mètres
5-6	Monture gagne 10 mètres

Fin de la Poursuite

A la fin de chaque tour, après que les PJ se sont déplacés, ont subi le feu de l'ennemi et vu leur monture s'écrouler sous eux, vous devez déterminer si les Gobelins abandonnent la chasse. Regardez la position du personnage le plus en arrière ; vous devez faire un jet de 1D10 pour les Gobelins et le résultat doit être *inférieur* au nombre surmontant le tableau pour qu'ils abandonnent la poursuite.

Ils n'abandonneront pas la poursuite si l'un au moins des personnages se trouve à 150 mètres ou moins.

Montures Détruites

Tout PJ qui perd sa monture doit sauter sur la monture du personnage le plus proche — placez les deux marqueurs ensemble, là où se trouve le personnage le plus en retard. Une monture ne peut pas porter plus de deux personnes.

Partir

Lorsque les Gobelins ont abandonné, la poursuite est achevée, et nous voici à la conclusion finale de cette aventure.

Et voilà — n'était-ce pas excitant ?

Objectifs d'Intrigue

Au Camp Hobgobelin

Eviter un combat avec un lieutenant .... *50 PE chacun*

Remporter un duel avec un lieutenant .... *75 PE pour le(s) personnage(s) concerné(s)*

Chaque élément d'information obtenu de Krowbag .... *10 PE chacun*

Au Camp Dolgan

Chaque élément d'information obtenu de Dafa .... *10 PE chacun*

Chaque tentative manquée pour entrer dans Chernozavtra .... *10 PE chacun*

Dans Chernozavtra

Réussir à entrer dans Chernozavtra .... *50 PE chacun*

Chaque zombie mis hors d'usage .... *10 PE pour le(s) personnage(s) concerné(s)*

Convaincre Lughom d'aller chercher Annandil .... *50 PE chacun*

Atteindre le laboratoire d'Annandil par eux-mêmes .... *100 PE chacun*

Etre informé sur les Mort-vivants par Annandil .... *50 PE chacun*

Chaque tentative manquée pour sortir de Chernozavtra .... *10 PE chacun*

Réussir à quitter Chernozavtra sans l'aide d'Annandil .... *100 PE chacun*

Echapper aux poursuivants .... *50 PE par personnage survivant*

Conclusion et Points d'Expérience

Lorsque les PJ se seront éloignés de Chernozavtra et de ses problèmes, ils pourront entreprendre différentes actions, selon la façon dont vous utilisez ce livre :

La Campagne de l'Ennemi Intérieur ou de Kislev : La meilleure option pour les PJ est de retourner à Kislev pour se représenter à Bogdanov.

Le voyage est aussi long qu'à l'aller et ils devront éviter les Hobgobelins et les Dolgans, qui sont après eux. Quelques incidents ou rencontres de votre création pourraient animer ce retour.

Votre propre campagne ou en aventure isolée : A ce moment, les PJ ne songent qu'à sauver leur peau et ne se préoccupent sans doute pas trop de la direction qu'ils prennent, pourvu qu'elle les emmène au loin. Il devrait être facile de les diriger directement dans la prochaine aventure que vous leur destinez.

Répartition des Points d'Expérience

Interprétation

Comme toujours, vous devriez récompenser les bonnes interprétations et les idées brillantes — un personnage moyen devrait obtenir 30 points par session pour une bonne interprétation, la gamme allant de zéro pour un jeu mauvais ou sans inspiration, jusqu'à 100 pour une interprétation excellente.



Les Champions de la Mort : le Moindre des Maux à Bolgasgrad

Introduction

« Je me considère comme un homme d'éducation et d'expérience. J'ai appris à lire et à compter dans le temple de Véréna. J'ai parcouru les ruines de Praag, commercé dans les marchés d'Altdorf, navigué jusqu'en Arabie et Cathay. Mais je n'avais jamais vu marcher les morts. »

Koraski sirotait tranquillement son cognac. Il leva le verre à la lumière, en étudia la couleur, puis le reposa. Personne ne bougea autour de la table.

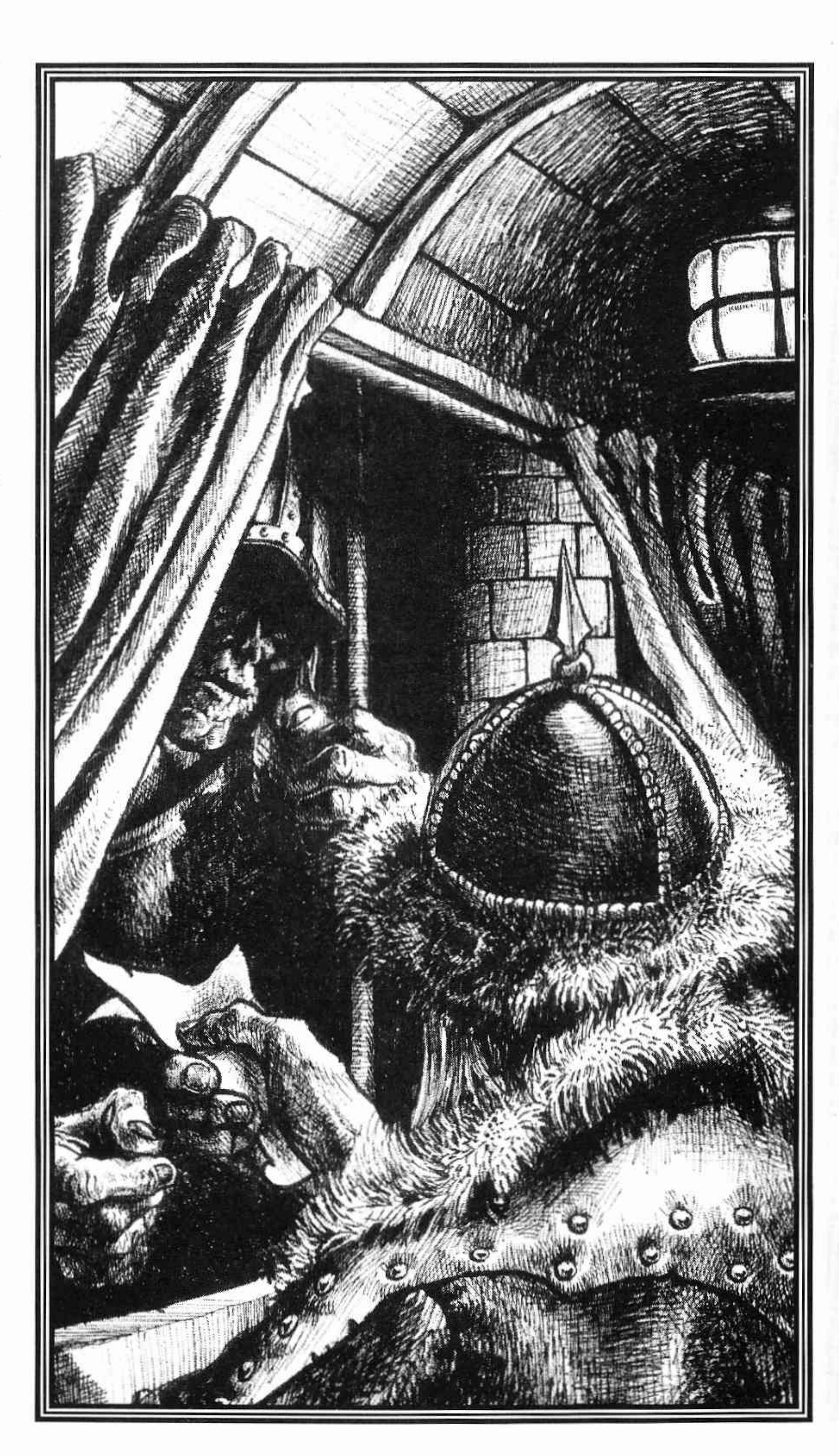
« Un pont flanqué d'une tour traverse le Lynsk jusqu'aux portes inférieures de Bolgasgrad. J'arrivai de nuit ; la lumière d'une torche éclairait le pont. La diligence s'arrêta et un homme s'approcha pour examiner mes papiers. Derrière lui, il y avait — un autre. »

« Il n'a jamais bougé. Il ne s'est pas contenté de rester tranquille, il n'a pas fait le moindre mouvement. Je ne voyais pas clairement son visage — j'en suis fort heureux. Les bras, qui tenaient une lance, étaient entourés de vêtements. Je pouvais voir la peau là où ils étaient déchirés ; elle était luisante, avec un aspect bleu-blanchâtre. Et là où la peau était arrachée, c'était plus sombre... de la viande...dessous. »

« L'odeur était... indescriptible. Les gens du coin prétendaient ne rien remarquer, mais vous les voyiez se tourner dans le sens du vent, presque sans y penser. Ils les appellent "mortiens" ou "les morts" — ils n'ont plus de noms ni d'identités. Mais parfois vous pouvez entrevoir une lueur involontaire de reconnaissance.

Je ne restai là pas une minute de plus que nécessaire, je peux vous le garantir. Et qui en est responsable ? Ulric seul le sait. Mais il n'y a rien entre Bolgasgrad et les Terres Incultes du Chaos, si ce n'est les paysans de la Taïga, et bien peu entre Bolgasgrad et Kislev — les Dieux protègent le Tsar ! Je vais vous dire, la pensée que la première ligne de défense contre des agresseurs venus des Terres Incultes, c'est une cité remplie de —, vous savez, j'en passe des nuits blanches. Qui peut dire de quel côté ils se rangeront si on en vient là ? »

Koraski regarde ses compagnons de table par-dessus les bougies vacillantes. Puis il plonge brusquement les yeux dans son verre. Le silence s'étend sur la table comme la neige sur la steppe.



Résumé

La colonie de Bolgasgrad s'est soustraite à l'autorité du Tsar, apparemment sous l'influence d'un nommé Sulring Durgul. Les aventuriers doivent contacter — ou découvrir le sort de — Julius Olvaga, un agent du Tsar à Bolgasgrad, dont les rapports ont brusquement cessé après une curieuse mention d'un Temple des Anciens Alliés. Les PJ doivent enquêter, rendre compte et entreprendre les actions nécessaires pour détruire Durgul ou pour faire avorter son plan.

Bolgasgrad, comme les autres colonies des Terres Fertiles, est sous la menace constante du Chaos. Des demandes répétées de troupes sont restées vaines, et les citoyens sont désespérés. L'ancien sorcier Sulring Durgul, qui est maintenant un adepte et un prêtre du Dieu Renégat du Chaos Necoho, leur a offert une armée infatigable et intrépide de guerriers Mort-vivants pour veiller sur leurs portes et pour chasser le Chaos de leurs terres. C'était une offre qu'ils ne pouvaient pas refuser...

Une fois les faits établis, les PJ doivent faire un choix :

Attaquer Durgul est plutôt suicidaire ; même si l'attaque réussissait, Bolgasgrad serait alors dépourvue de ses gardiens Mort-vivants et deviendrait une cible facile pour les forces du Chaos.

Avertir le Tsar peut ne pas être moins dangereux. Même si les aventuriers survivent après avoir dit à un puissant souverain qu'une colonie s'est révoltée à cause du manque de protection, il est peu probable qu'ils puissent empêcher l'envoi d'une expédition punitive. Cette force serait considérablement affaiblie par la destruction des Mort-vivants et ne résisterait pas aux hordes du Chaos, qui ne manqueraient certainement pas une telle occasion d'attaquer une frontière affaiblie.

La réponse la plus simple est de laisser Durgul et Bolgasgrad livrés à eux-mêmes, et de partir quelque part, loin, très loin. Les PJ arriveront-ils à vivre en sachant qu'ils ont laissé une cité dirigée — mais pour l'instant modérément — par un Nécromant et ses serviteurs Mort-vivants ? Probablement oui. Mais il faudrait expliquer aux Chevaliers Panthère pourquoi ils ont préféré déserter en cours de mission, ce qui pourrait être ennuyeux — et lorsqu'ils auront omis de se représenter, les Chevaliers Panthère seront *très* motivés pour les retrouver...



Commencer l'Aventure

La Campagne de l'Ennemi Intérieur ou La Campagne de Kislev

Les aventuriers reviennent de Chernozavtra et se présentent à Bogdanov, selon les ordres. Ils sont de nouveau expédiés dans une petite salle latérale du palais du Tsar. Bogdanov arrive précipitamment, ayant visiblement d'autres préoccupations à l'esprit. Il s'arrête brusquement.

« Où est Gurthgano Gorthaudh ? » aboie-t-il. « Vous voulez dire que vous ne l'avez pas ramené ? » Il ferme les yeux et marmonne rapidement et de façon inaudible — mais visiblement du fond du cœur — dans le dialecte kislevite de l'Occidental. Son humeur ne s'arrangera pas si les PJ lui font remarquer qu'ils avaient juste reçu l'ordre de transmettre un message.

Bogdanov écoute attentivement le rapport des PJ sur les événements concernant Chernozavtra. Il les interroge à fond sur les Gobelinoïdes — leur force, leur organisation, d'où ils viennent et leurs intentions — mais ne semble pas se préoccuper d'une éventuelle guerre Dolgan-Hobgobelin, ou d'une colonie perdue remplie de Mort-vivants.

« On s'occupera de ce problème ultérieurement, » dit-il. « Au moins les Dolgans et les Peaux-vertes s'occuperont les uns des autres et Kislev est libre d'agir. Mais j'espérais que vous ramèneriez de l'aide de Gurthgano — vous êtes sûrs qu'il n'a *rien* mentionné sur un déplacement à Bolgasgrad ? »

Bogdanov fait les cent pas dans la salle. Dès qu'un personnage commence à parler, Bogdanov le fait taire d'un geste.

« Et bien, je ne vois pas d'autre solution. Vous vous rendrez à Bolgasgrad. Vous avez déclaré qu'il vous a donné du matériel ? Espérons qu'il marche. Très bien. Prenez un peu de repos et préparez-vous pour le voyage. Je vous reverrai demain. »

Les PJ sont envoyés dans une écurie appartenant à l'Ordre du Loup Blanc. L'endroit a été rapidement nettoyé et on y a installé un lit par personne, mais c'est tout. Les PJ sont nourris dans le quartier des domestiques et peuvent remplacer tout équipement qu'ils auraient perdu à Chernozavtra.

Le lendemain, peu après l'aube, une douzaine de Chevaliers du Loup Blanc réveillent les PJ et les escortent dans une salle où attend Bogdanov.

« Très bien, » dit-il, d'un ton légèrement résigné. « La situation n'est pas de mon goût, mais il faudra faire avec.

Durant les années passées, les colonies des Terres Fertiles ont demandé à plusieurs reprises des troupes supplémentaires pour les protéger du Chaos, et certaines ont même développé leur propre milice. Mais Bolgasgrad est allée trop loin. On dit que des hommes morts circulent parmi les vivants. Ou Bolgasgrad a sombré de l'intérieur dans le Chaos, ou elle a choisi des alliés bien dangereux. Des ambassades ont été dépêchées auprès du Prince de Bolgasgrad, lui donnant l'ordre de mettre fin à ce désordre, de livrer le Nécromant pour qu'il soit jugé et de réaffirmer son serment d'allégeance au Tsar — toutes furent poliment, mais fermement repoussées. Techniquement, Bolgasgrad s'est révoltée.

Nous n'avons pas pu envoyer d'expédition punitive à cause des — euh — tensions sur les ressources militaires. Un agent fut chargé de garder un œil sur la situation et de faire des rapports réguliers. Il nous a indiqué le nom du Nécromant Sulring Durgul et nous a confirmé que les morts déambulaient dans les rues de Bolgasgrad. Il a suggéré une connexion avec le Temple des Anciens Alliés et annoncé des informations supplémentaires. Puis — plus rien. C'était il y a trois mois.

Vous devez découvrir ce qui est arrivé à notre agent. Son nom est Julius Olvaga. S'il est perdu, vous le remplacerez. Observez, rendez compte et faites ce que vous pouvez. Si vous pouvez affronter directement Durgul, faites-le ; sinon, faites ce que vous pouvez pour l'arrêter ou retarder ses plans. Nous devons au moins connaître ses forces et ses faiblesses. »

Bogdanov se tait pendant un moment puis sort une dague des profondeurs d'une des poches de sa robe.

« Je possède un objet qui pourrait vous aider. Sulring Durgul est un nom elfique ; cette dague a été enchantée de sorte qu'elle assure un destin fatal à tous les Elfes. »

Il s'agit de la Dague Noire, un objet magique supplémentaire qui aidera les PJ dans leur mission. Elle est décrite p 76.

Les PJ sont alors congédiés. Un guide les emmène en vue de Bolgasgrad, et il est évident qu'on s'attend à les voir se mettre en route le jour suivant.

En Aventure Isolée

Dans Kislev

Les PJ peuvent se retrouver impliqués dans cette aventure de multiples façons. Voici quelques suggestions :

1. Les PJ sont recrutés comme force mercenaire spéciale par les agents du Tsar. La deuxième moitié de l'introduction précédente peut servir telle quelle et, en plus, le Temple de Mórr de Kislev leur fournira du matériel spécifique (voir ci-dessous).

2. Les PJ ont pu être lancés sur les traces de Durgul par un autre sorcier, ou par un clerc de Mórr avec lequel ils auront été en contact récemment. Ce PNJ leur aura communiqué l'essentiel de l'histoire qui précède et proposé plusieurs objets magiques ; il ne peut pas les accompagner personnellement car la mission repose sur la surprise — Durgul aurait connaissance presque instantanément de la présence de ce PNJ et prendrait les mesures adéquates.

3. Mórr en personne s'adresse à un personnage par l'intermédiaire d'un rêve — de préférence un personnage qui a fait preuve de capacité comme destructeur de Mort-vivants et comme champion des principes de Mórr. Cette aventure peut aussi bien être une épreuve qu'une pénitence pour un de ses adeptes.

Le rêveur se trouve au pied d'une colline, dans la fourche d'un grand fleuve. La colline vomit brusquement un flot marron foncé, comme la lave d'un volcan — une masse sombre de chair bouillonnante, des membres et des visages se formant et se dissipant. Des bouches émane l'odeur de la mort. Le rêveur est englouti dans cette marée et tombe — une chute apparemment sans fin — jusqu'à ce qu'un arrêt brutal, à s'en retourner l'estomac, le laisse devant un portail de pierre, sans aucune porte. Brusquement le rêveur s'éveille, en nage ; l'aube va bientôt percer.

Un corbeau de taille inhabituelle est perché sur le rebord de la fenêtre ; il regarde fixement pendant quelques secondes puis s'envole et va se percher au sommet du temple local de Mórr.

Les clercs du temple ont été avertis de l'arrivée du personnage. Ils communiqueront toutes les informations nécessaires au cours d'un entretien et fourniront différents équipements spécialisés.

La Dague Noire

C'est une dague lisse de métal noir, avec une incrustation brillante près de la garde ; un Nain, ou un aventurier ayant achevé une carrière comme *Apprenti Artisan — Armurier* ou *Forgeron* reconnaîtra une manufacture Naine avec un Test réussi d'**Int**. Les personnages peuvent tenter d'*Estimer* l'âge de la dague — environ 4000 ans.

La Compétence *Sens de la Magie* révélera que la dague est magique. Un personnage disposant de *Connaissance des Runes* pourra identifier la rune comme étant une Rune de Mort Mineure contre les Elfes.

La rune active a un éclat remarquable. Lorsque la lumière est réduite, la dague doit être conservée dans un matériau épais et opaque (cuir, bois, métal) pour masquer sa brillance aisément repérable.

Sulring Durgul étant un Elfe, l'usage de cet objet est évident. Mais trouver une opportunité pour l'utiliser représente un véritable défi.

Notes pour le MJ

1. Ces faits sont désormais inconnus, mais la dague fut créée vers la fin de la Guerre Elfe/Nain par un artisan qui appartenait à une secte fanatique de Nains assassins. Cette secte révérait Krignar — une divinité Naine de la guerre et de la fierté raciale — mais elle a été corrompue par Khâine, le dieu du meurtre, dont un des démons lui est apparu en se faisant passer pour Krignar. Tout personnage portant la dague ne bénéficiera d'aucune Grâce de Mórr, ni des sorts lancés par un de ses adeptes.

Le PJ fera cependant un rêve dans lequel un corbeau descend en volant, s'empare de la dague et s'enfuit avec — une indication qu'il doit se débarrasser de l'objet.

2. Sulring Durgul n'utilise plus le corps d'un Elfe ; cet objet n'aura donc aucun effet particulier sur lui. Il faut espérer que les PJ s'en rendront compte avant de tenter de s'en servir.

3. A partir du moment où il prendra connaissance de son existence, Sulring voudra posséder cette dague. Il ne tient pas spécialement à *l'utiliser*, mais c'est un collectionneur acharné de runes et d'armes runiques.

Des Préparatifs Précipités

Les PJ disposant d'un peu de temps à Kislev avant leur départ pour Bolgasgrad, ils pourront demander des indications et des conseils à différents temples. Les temples de Kislev sont indiqués ci-dessous, accompagnés de ce qu'ils peuvent offrir.

Ailleurs

Il est difficile d'imaginer dans le Vieux Monde l'acceptation volontaire des pratiques nécromantiques à une telle échelle, excepté comme une défense désespérée contre le Chaos. La frontière entre Kislev et les Terres Incultes du Chaos rend cette aventure possible en ces lieux, mais les autres lieux du Vieux Monde ne sont pas sous une menace aussi directe des Terres Incultes.

Pour situer ailleurs cette aventure, vous devez donner à Sulring Durgul et à ses serviteurs un alignement plus mauvais ou chaotique, et forcer l'acceptation des Mort-vivants par les habitants de Bolgasgrad — que ce soit par une forme de contrôle mental magique, ou par la menace des troupes de Mort-vivants que commande Durgul.

Cela vous demandera un certain travail et transformera l'aventure qui passera du dilemme moral, avec ses variations macabres/comiques à l'exercice de massacre du méchant Nécromant.

Les introductions précédentes, bien que conçues pour une aventure isolée dans Kislev, peuvent servir n'importe où, avec une certaine dose d'adaptation.

Equipement magique

L'équipement magique fourni par les clercs de Mórr est le même que celui obtenu par les PJ à Chernozavtra.

Les personnages recevront en plus la Dague Noire (voir ci-dessous) avec l'indication que le Nécromant recherché est de race Elfique.



Le Temple de Mórr

Ce bâtiment bas et massif, en basalte noir, surplombe la Colline des Héros et fait face au *Geroyon*, le Mémorial des Héros, un cénotaphe directement sculpté dans la pierre de la colline en commémoration de ceux qui moururent au combat, lors des Incursions du Chaos en 2302-3 CI.



QUESTIONS ET RÉPONSES

Les demandes se feront d'abord auprès d'Olga Pochorovna, l'Initiée de service. Les PJ seront autorisés à prier dans le temple (voir *Prière* ci-dessous) et Olga répondra aux questions du mieux qu'elle le pourra. Ses réponses concernant la théologie et les rituels du culte de Mórr en général seront précises, mais son savoir n'est guère plus étendu. Olga réalisera l'importance des PJ s'ils signalent qu'ils doivent se rendre à Bolgasgrad pour affaire officielle ; elle s'arrangera pour qu'ils puissent voir Grigoriy Smertovitch, le Clerc principal. Les PJ peuvent ne pas mentionner leur mission, mais s'ils posent de nombreuses questions pertinentes sur les Mort-vivants et sur la Nécromancie, cela mettra Olga mal à l'aise et elle les enverra aussi auprès du Clerc.

Grigoriy Smertovitch Moryevitch (tous les clercs de Mórr de Kislev prennent son nom comme patronyme supplémentaire) est un homme d'une quarantaine d'années, grand et imposant.

Ses cheveux noirs, légèrement broussailleux, sont coupés courts et il arbore une magnifique barbe qui lui arrive presque à la taille. Il parle et agit sans précipitation et sa voix est profonde et puissante. Ses réponses aux questions les plus courantes sont les suivantes :

Pouvez-vous nous assister ? « La Dague Noire vous a été remise par le serviteur du Tsar ? Oui ? Bien. Je crois que cela vous aidera, quoique je doive admettre que, pour des raisons inconnues, cette arme m'inspire une certaine gêne. Sur le plan matériel, nous ne disposons de rien d'autre que nous puissions vous donner — vous pouvez, bien sûr, venir prier et vous préparer spirituellement à votre tâche. »

MJ : Grigoriy priera avec les PJ si on le lui demande. Voir ci-dessous pour les effets de cette prière.

Viendrez-vous avec nous ? « Si le choix ne tenait qu'à moi, j'en serais heureux. La première fois que j'ai entendu parler de cette abomination, j'ai cherché les conseils du Seigneur des Rêves, en espérant être choisi, mais il m'a fait comprendre que ma place est ici, auprès des habitants de cette cité, dont il faut s'occuper et dont il faut faciliter le passage jusqu'à lui.

Des lions viendraient, m'a-t-il dit, des lions vêtus comme des bâtards — je vous demande pardon, mes amis, ce furent ses mots, pas les miens — et ces lions nettoieraient Bolgasgrad. »

Que savez-vous de la secte des Anciens Alliés ? « Rien de plus que vous, mes amis. J'en suis désolé. »

Que savez-vous sur Sulring Durgul ? « Cela se limite à quelques rumeurs et des échos. Nous ne sommes même pas certains qu'il existe vraiment.

On dit que c'est un puissant Nécromant et que son âge est infiniment supérieur à ce qui est normal chez un mortel. Certains disent qu'il est de race Elfique. Des rumeurs courent sur ses activités actuelles à Bolgasgrad, mais nous n'avons eu ni confirmation ni description de lui. C'est tout. »

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Si, pour vous, cette aventure n'est pas une suite de *La Mort en Vacances*, vous avez ici l'occasion de transmettre certaines des légendes sur les Mort-vivants fournies par Annandil en p 67-69.

OBJECTIFS DE LA MISSION

Grigoriy Smertovitch prendra les PJ à part dès qu'ils auront fini leurs prières ou autres préparations.

« Je comprend très bien que vous suiviez les ordres du Tsar et de ses agents, mais cette affaire soulève certaines questions auxquelles notre temple aimerait beaucoup trouver des réponses. Sans nul doute, ces réponses vous aideront à accomplir ces ordres.

Premièrement, quelle est la nature de la Nécromancie utilisée ? Si vous découvrez son fonctionnement, vous découvrirez par la même occasion la façon de la contrer — et il va sans dire que le Temple de Mórr serait très intéressé par de nouvelles techniques nécromantiques et par les méthodes pour les contrer.

Deuxièmement, ce culte des Anciens Alliés. Qu'est-ce que c'est, qui le dirige, que prêche-t-il ? Et quelle est sa position concernant la Nécromancie ? Et sur les droits des morts à un repos éternel ? Nous n'avons rien pu découvrir. Quelle est son emprise sur ses membres, pour maintenir un tel niveau de secret ? L'existence d'une Nécromancie aussi puissante implique la présence d'une bibliothèque ; de plus nous savons que le nommé Olvaga travaillait comme bibliothécaire avant sa disparition. Ils doivent disposer de documents de rituel — nous attendons que vous vous empariez du maximum d'éléments, afin que nous puissions les inspecter. Ce que vous ne pouvez pas emporter, détruisez-le.

Enfin, je voudrais simplement signaler qu'il existe des moyens de détruire une organisation sans tuer. De tels morts ne feraient qu'enrichir le royaume du Frère Jaloux. »

*(MJ : Les PJ peuvent tenter un Test d'**Int** pour réaliser qu'il s'agit là d'une référence à Kháine — la Compétence Théologie accorde un bonus de +10. Les adeptes de Mórr comprennent la référence automatiquement.)*

« Il est préférable de semer le doute, de miner la confiance et de détourner les gens de ce mal insidieux, afin qu'ils puissent connaître la paix de Mórr pour le reste de leur vie. »

PRIERE

S'ils le souhaitent, les PJ peuvent prier pour obtenir des conseils spirituels ou des Grâces dans le Temple de Mórr ; ils n'obtiendront pas d'information supplémentaire, mais les chances d'obtenir une Grâce sont les suivantes :

Chance de Base	1%
Initié de Mórr	2%
Clerc de Mórr, niveau 1	3%
niveau 2	4%
niveau 3	5%
niveau 4	6%

Heures passées en prières (non cumulatives)	
1	+1%
2	+2%
3	+3%
4	+4%
Veille d'une nuit	+10%
Grigoriy prie avec les PJ	+5%

Vous devriez tenir compte des actions passées de chaque personnage et de leur accord avec les préceptes du culte de Mórr — vous pouvez modifier les chances d'une Grâce de 5% maximum dans les deux sens.

Notez cependant que les Nécromants et les personnages d'alignement Mauvais ou Chaotique ne recevront de Grâce en aucune circonstance. Une Grâce aura une durée de 1D6 utilisations plutôt que de 24 heures après avoir été accordée.

Le Temple de Taal et Rhya

Un petit parc entouré d'un mur est situé au pied de la Colline des Héros, un souvenir de la forêt qui occupait autrefois le site, avant la construction de la ville. Une série de bâtiments circulaires de pierre occupe une clairière au centre du parc et constitue le temple principal de Taal et Rhya à Kislev.

Questions et Réponses

Ici les demandes se font auprès de Magda Irenovna, qui fait partie des clercs supérieurs du culte. C'est une femme d'une quarantaine d'années, un peu grassouillette, une vraie matrone. Ses yeux gris pétillent en permanence et sa rapidité et sa précision de gestes sont rares chez les gens de son âge et de sa corpulence. Ses réponses aux questions courantes sont les suivantes :

Pouvez-vous nous assister ? « Et bien, jusqu'à présent, nous n'arrivons même pas à subvenir à nous-mêmes. Notre mission à Bolgasgrad a disparu et nous ne pouvons apparemment rien y faire. Je suppose que les gens du Tsar vous ont soigneusement mis au courant, et, bien entendu, le Temple de Véréna est le meilleur endroit pour obtenir des informations. Nous comptons sur vous pour nous venir en aide, plutôt que l'inverse. »

Que savez-vous de la secte des Anciens Alliés ? « Ils sont contre la nature. La mort fait partie de la nature et, lorsque les gens commencent à s'occuper de la mort, c'est contre nature. Vraiment. De plus, ils contrôlent bien leurs adeptes — on ne sait rien de ce qu'ils enseignent et de ce qu'ils font. Je serais vous, j'irais au Temple de Véréna — s'il y a d'autres informations, ils le sauront. »

Que savez-vous sur Sulring Durgul ? « Qui ? Oh, oui — ce sorcier ou quoiqu'il puisse être. Presque rien. Voyez au Temple de Véréna. »

Informations Générales

Les PJ réaliseront rapidement qu'ils ne récolteront là que très peu d'informations nouvelles. Magda acceptera très volontiers que quelqu'un prie ici, et se joindra à tout adepte de Taal ou de la Foi Antique qui solliciterait sa présence. Si le groupe comprend un Druide, elle aura conscience de son familier et celui-ci ira immédiatement vers elle. Elle s'entend particulièrement bien avec les chats, les écureuils et les loutres.

Priere

Tout personnage peut prier dans le temple pour obtenir une Grâce. Les chances sont les mêmes que dans le Temple de Mórr. Si Magda prie avec eux, elle ajoutera +5% à leurs chances. Les Grâces seront aussi de 1D6 utilisations plutôt que d'une durée fixée.

Le Temple d'Ulric

Le Temple principal d'Ulric de Kislev est situé dans le complexe du palais, au cœur des installations des Chevaliers du Loup Blanc. Le toit en dôme s'élève au-dessus des murs crénelés, chacun étant décoré en son centre par une tête de loup en relief. Les PJ seront autorisés à venir en consultation et pour prier, mais, comme dans le reste du palais, ils seront escortés par une douzaine de Chevaliers du Loup Blanc puissamment armés.

Questions et Réponses

Les demandes se font auprès de Valentina Lupovna, une des clercs subalternes. Elle a environ trente ans, ses cheveux bruns commencent à présenter quelques traces de gris et ses yeux sont couleur noisette.

Sa taille est moyenne et sa silhouette est trapue. Elle porte un manteau noir garni de peau de loup gris. Ses réponses aux questions courantes sont les suivantes :

Pouvez-vous nous assister ? « Vous bénéficiez déjà de toute l'aide possible. Pour le reste, vous ne disposez que de vos propres ressources. »

Que savez-vous de la secte des Anciens Alliés ? « Peu. C'est une organisation fermée et ses membres s'engagent — ou sont forcés par certains procédés — à s'y consacrer corps et âme. Après le décès d'un membre, le corps continue à servir. Il y a un serment de silence, renforcé par une malédiction de quelque sorte. La garde du temple est assurée par des vivants et des Mort-vivants. Nos agents se sont montrés incapables de franchir leur sécurité. Le Temple de Véréna est la meilleure source d'informations. »

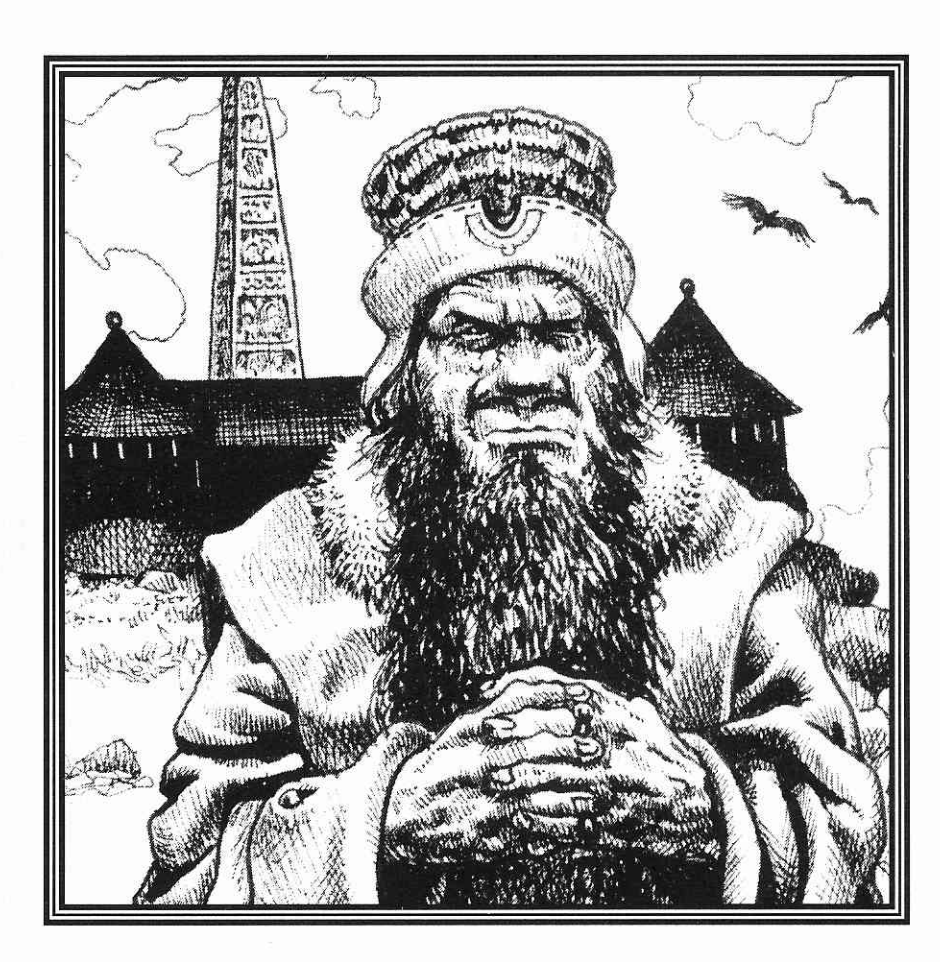
Que savez-vous sur Sulring Durgul ? « Un nom Elfique, qui semble faire référence à un ancien sorcier. Là aussi, le Temple de Véréna est la meilleure source d'informations. »

Informations Générales

L'Ordre du Loup Blanc est favorable à une attaque directe de Bolgasgrad — ce n'est peut-être pas surprenant — mais le Tsar a clairement indiqué que les troupes ne sont pas disponibles. Les informations sont peu nombreuses en ces lieux et les prêtres ne sont guère disposés à se laisser interroger. Ceux qui souhaitent prier pourront le faire sans difficulté.

Objectifs de la Mission

Lorsque les PJ n'ont plus de questions à poser, Valentina Lupovna regarde chacun d'entre eux au fond des yeux et dit avec une intensité tranquille :



« Trouvez le cœur de ce culte des Anciens Alliés. Trouvez-le et détruisez-le. Détruisez tout ce que vous pourrez. Montrez au monde comment le Loup Blanc s'occupe des rebelles. »

PRIERE

Tout personnage peut prier dans le Temple d'Ulric. Les chances d'obtenir une Grâce sont les mêmes que dans le Temple de Mórr. Mais là, aucun clerc n'accompagnera les PJ dans leurs prières ; à Kislev, le culte d'Ulric est encore plus individualiste que partout ailleurs dans le Vieux Monde et les PJ ne devront compter que sur leurs propres prières. Les Grâces, s'il y en a, seront de 1D6 utilisations plutôt que d'une durée fixée.

Le Temple de Véréna

Cette construction à colonnades se situe pratiquement en face du palais du Tsar. L'architecture de style Tiléen caractéristique des Temples de Véréna forme un contraste étrange avec les autres bâtiments.

QUESTIONS ET RÉPONSES

Les questions seront reçues par le Bibliothécaire en chef, qui se présente simplement comme étant Frère Stefan.

Stefan est un petit homme d'au moins soixante-dix ans, mais l'éclat de ses yeux noirs et ronds et la rapidité de ses mouvements contrastent avec son apparence vénérable. Il accueille les PJ vivement et gaiement.

« Ah, les agents du Tsar — bienvenue, bienvenue ! J'ai fait quelques petits préparatifs pour vous ! »

Si les PJ expriment leur surprise de voir que Frère Stefan les connaît sans qu'ils aient été présentés et semble avoir prévu leur visite au temple, un petit sourire malicieux éclaire son visage.

« Et bien, en fait, » dit-il avec un petit rire, « le Temple de Véréna accuserait des défaillances au niveau de la connaissance ? Cela ne serait pas correct, n'est-ce pas ? Oh, que non. »

Après cela, il les conduit dans l'annexe qui abrite la bibliothèque du temple, dans un petit bureau latéral rempli de livres. Il farfouille rapidement dans une pile de papiers, puis se lance dans le discours suivant :

« Carte, un exemplaire. » *(MJ : donnez aux joueurs le Document 7)* « Environ une centaine d'années, j'en ai bien peur, mais elle peut vous donner une idée générale.

Le Lynsk se sépare ici *(indication)* et la ville se situe dans la fourche ; elle est protégée par le fleuve des deux côtés. La route d'Erengrad, ici *(indication)* n'est guère plus qu'une piste de nos jours ; je suppose que c'est par là que vous arriverez.

La branche sud *(indication)* n'est navigable que sur quelques kilomètres à l'est de Bolgasgrad, mais la branche nord *(indication)* mène directement à Praag ; en dehors des menaces des Terres Incultes du Chaos, c'est un emplacement idéal pour une colonie commerçante.

La ville s'est établie dans un petit creux entre deux collines *(double indication)*. Le domaine du Temple est sur la colline ouest, le Manoir du Prince, les enceintes et les tours de guet à l'est. Le sol s'affaisse brusquement au nord, au sud et à l'ouest, et la terre est marécageuse le long du fleuve. J'ai entendu dire qu'au-delà du fleuve, à l'est et au sud, les terrains fournissent des cultures passables.

La surface rocheuse est de grès tendre. Les premiers colons avaient creusé de petites cavernes dans les collines, mais elles ont été pratiquement abandonnées au profit de douillettes maisons de pierre.

Les murs et les tours étaient en bois, aux dernières nouvelles. Le bois est bon marché et courant, et les murs de pierre ne repoussent pas mieux le Chaos. Il semble qu'ils ont installé deux tours qui encadrent le pont de la branche sud *(indication)* depuis la Sécession — c'est comme s'ils craignaient plus les armées du sud que les hordes du nord.

Deux auberges, là et là *(double indication)*. Les deux sont censées être tolérables — si vous n'êtes pas gênés de voir des morts se charger de votre nourriture *(rire)*.

Oui, ils s'occupent des tâches domestiques, à ce qu'il paraît. Incroyable, non ? Serveur, il y a un doigt dans ma soupe — *HA — ha — ha — ha...* Hum. Mais, sérieusement, certains voyageurs ont connu des désaccords avec l'eau, alors attendez-vous à quelques embarras gastriques pendant un jour ou deux.

Vous pouvez aussi vous installer au Temple des Anciens Alliés *(indication)* — triste, mais bon marché. Il semble qu'il faille se conformer à tous leurs petits rites pour se montrer poli. Il paraît aussi que le Prince accueille parfois des hôtes de bonne éducation ou ayant des origines... *(examine les PJ de haut en bas)*...hmmm. Il n'a probablement eu que peu de visiteurs aristocratiques depuis la Sécession ; il pourrait offrir l'hospitalité à des visiteurs porteurs de nouvelles.

Résumé historique, un. *(MJ : donnez aux joueurs le Document 8)* Je l'ai écrit en Reikspiel ; vous devriez le lire assez facilement, même si le contenu est un peu aride. Prenez votre temps pour cela, cela peut vous aider, ou peut-être pas. Bien — des questions ? »

Les réponses aux questions courantes sont indiquées ci-dessous ; malgré ses manières, Stefan ne sait guère plus que ce qu'il a déjà indiqué.

Possédez-vous d'autres informations ?

« J'ai rassemblé ce que j'ai pu trouver dans la bibliothèque et dans le bureau des enregistrements ; c'est bien peu, mais c'est tout ce dont nous disposons. Je pourrais demander aux autres Temples de Véréna s'ils ont d'autres connaissances, mais cela peut prendre des semaines.

Et il est peu probable que l'on en retire du nouveau — nous sommes les plus proches de l'endroit, voyez-vous, et nous sommes le temple en charge de Bolgasgrad ; les informations devraient donc d'abord nous parvenir. »

Que savez-vous de la secte des Anciens Alliés ?

« Ce que je vous ai déjà dit. Au vu du manque de renseignements, nous pouvons supposer qu'ils sont très secrets. Et de là nous pouvons conclure qu'ils doivent avoir quelque chose à cacher. Tout le reste ne pourrait être que vaine conjoncture. »

Que savez-vous sur Sulring Durgul ? « Au niveau linguistique, c'est un nom Elfique qui est lié à plusieurs incidents nécromantiques — pour la plupart de nature mineure — lors des quelques dernières centaines d'années. Selon une certaine source, la première apparition de ce nom date de cinq mille ans — ce qui représente une durée de vie incroyable, même pour un Elfe. Sulring Durgul pourrait aussi bien être une seule personne qu'une série de personnes utilisant le même nom.

A quoi cela nous mène-t-il ? Un Nécromant Elfe — ou qui utilise un nom Elfique pour des raisons inconnues — âgé de plusieurs milliers d'années, ou pas.

Vous saviez déjà tout cela. En fait, nous ne sommes même pas sûrs qu'il soit impliqué dans cette affaire. Tout ce que nous *savons*, c'est qu'il est à Bolgasgrad — tout le reste n'est que pure conjoncture. »

OBJECTIFS DE LA MISSION

Stefan devient brusquement sérieux et intense et dit : « Comme vous pouvez le voir, nous ne savons pas ce qui ce passe à Bolgasgrad, ni pourquoi. Nous ne savons presque rien sur ce Sulring Durgul et sur le Culte des Anciens Alliés.

Profitez de toutes les occasions de découvrir les éléments, quels qu'ils soient, qui permettraient de combler les lacunes de nos connaissances.

Si vous parvenez à amener la situation à une conclusion satisfaisante, le savoir que vous en ramènerez nous permettra d'identifier des problèmes similaires avant qu'ils se développent ; nous pourrons alors entreprendre des actions préventives. Si vous ne pouvez en venir à bout par vous-mêmes, vos informations seront prépondérantes dans les décisions que nous prendrons.

Je comprend parfaitement que vous êtes des agents du Tsar et que vous devez répondre devant lui. Il vous a déjà donné ses ordres. Mais si vous pouvez agir sans compromettre votre mission, ramenez-nous tout ce que vous pouvez. Des documents de tout genre nous seraient très précieux.

PRIERE

Les PJ peuvent prier pour obtenir des conseils spirituels ou des grâces au Temple de Véréna. Ils ne recevront pas de nouvelles informations, mais bénéficieront des mêmes chances d'obtenir une grâce qu'au Temple de Mórr (p 77). La grâce aura une durée de 1D6 utilisations plutôt que de 24 heures.

Préparation de la Couverture

Il est certain que les PJ auront besoin d'une couverture plausible ; ils ne peuvent pas se rendre à Bolgasgrad sans la moindre préparation. S'ils n'y pensent pas par eux-mêmes, Bogdanov le leur suggérera fortement.

Leur couverture devrait donner une bonne raison aux PJ de visiter Bolgasgrad. Ils peuvent voyager ensemble ou en plusieurs groupes. Tout équipement qui pourrait attirer l'attention doit être caché ou inclus dans la couverture. Le Tsar paye la note et les PJ peuvent se montrer prodigues dans ce qu'ils demandent. Tous les documents nécessaires seront fournis.

Une couverture possible est indiquée ci-dessous ; elle utilise les PJ de ce livre. Vous devriez encourager les joueurs à bâtir leur propre histoire et limiter les suggestions par l'intermédiaire des PNJ qu'aux cas de nécessité vitale.

Rolland : un marchand spécialisé dans la fourrure et les tapis.

Walter : Partenaire commercial de Rolland et compagnon de voyage.

Guido : Domestique et valet.

Ruby : Domestique et cuisinière.

Dolgan Jim : Conducteur et palefrenier.

Krogar : Garde du corps et manouvrier.

Dotations nécessaires : au moins un chariot pour les biens et l'abri, des tentes, des chevaux, des tapis et des fourrures, de l'argent, des vêtements appropriés et des conseils de marchands de fourrures et de tapis.

Durant les préparatifs, chaque personnage effectue un Test d'**Int**. Si ce Test est réussi, le personnage acquiert *une* Compétence dans la Carrière appropriée. Par exemple, dans l'histoire indiquée ci-dessus, Rolland peut acquérir *Commerce* ou *Evaluation.*

Ne soyez pas inquiet si les joueurs passent plus de temps sur cet exercice que ce que vous aviez prévu.

Ils apprécieront de se montrer superbement tortueux ; vous ne devriez avoir à faire rien de plus fatigant que de vous amuser en les regardant et tout le monde devrait être content. Lorsque vous estimerez qu'il est temps de remettre l'aventure sur les rails, un PNJ, par exemple Bogdanov, pourrait dire aux aventuriers de se mettre en route.

Le Voyage jusqu'à Bolgasgrad

Comme toujours, vous pouvez jouer le voyage en détail et ajouter une ou plusieurs sessions de jeu à l'aventure, ou vous pouvez vous contenter de dire aux joueurs que le voyage a été tranquille et passer directement au problème. Nous supposons que vous choisirez la deuxième option, mais vous êtes parfaitement libre de mettre en scène les incidents ou les rencontres que vous souhaitez.

Arrivée (Carte 9)

Les aventuriers auront leur premier aperçu de Bolgasgrad sur la Route d'Erengrad, au sud-est. La Branche Sud est un cours rapide et profond, ses berges marécageuses sont couvertes d'herbes hautes. Si quelqu'un signale que son personnage surveille l'herbe, accordez-lui un Test d'*Observation* pour repérer un mouvement occasionnel.

Les PJ voudront peut-être se faufiler discrètement dans la ville. Bolgasgrad s'attendant régulièrement à subir des attaques du Chaos ou des représailles du Tsar, des aménagements ont été faits pour ces éventualités :

Trente zombies (identiques à ceux de Chernozavtra — voir p 71) sont installés dans les hautes herbes, de façon aléatoire. Ils *sentent la vie* à 20 mètres (les Tests de *Dissimulation* n'ont aucun effet) et se déplacent pour Immobiliser (utilisez les règles de la p 62). Les personnages Immobilisés sont traînés jusqu'au pont et jetés aux pieds des gardes. Chaque personnage compétent dans le domaine de la *Discrétion* dispose d'une chance de base de 75% pour arriver à leur échapper, modifiée à votre guise selon les actions du PJ.

En plein jour, un aventurier à portée de vue d'une tour doit réussir un Test de *Dissimulation* à -20 pour ne pas être repéré par la sentinelle de cette tour.

La nuit, des chiens rôdent dans les marais. Ils dénichent toujours les intrus, s'ils ne sont pas précédés par les zombies. Des personnages qui tentent une approche devraient effectuer un jet de 1D6 à chaque round. Un 6 indique que 1D3 chiens l'ont repéré et l'attaquent immédiatement ; 1D3 chiens supplémentaires les rejoignent à chaque round, attirés par le bruit. Au bout de 1D3 rounds, les zombies arrivent en force et Immobilisent le personnage ; les chiens s'en vont, car ils ont été habitués à éviter les zombies.

Ces défenses ne servent que si les PJ s'entêtent à entrer furtivement dans la cité. Vous devriez les encourager à rester sur la route ; ainsi, ils pourront rencontrer le fermier (voir ci-dessous) en cours de route. De plus, s'approcher comme des espions ou des voleurs ferait voler en éclats la couverture dont la concoction des détails exquis leur a demandé du temps.

Laissez-les faire une ou deux tentatives puis glissez quelques allusions sur les défenses. Qu'ils entrevoient des signes de ce qui semble constituer une armée de zombies cachés dans les herbes. S'ils attendent la nuit, faites-leur entendre les échos des chiens de garde résonnant sur la berge lorsqu'ils se saisissent de quelque petit animal infortuné.

Ou ils pourraient entendre un appel provenant de la tour :

« Ho, étrangers ! Rester sur la route pour votre propre sécurité ! Les herbes hautes masquent un cordon de sécurité ! Et soit dit en passant, deux douzaines d'arbalètes sont pointées sur vous ! Approchez-vous jusqu'au pont, s'il vous plaît ! »

Deux douzaines d'arbalètes, c'est peut-être un peu exagéré. Mais les PJ ne peuvent pas le savoir. Les gardes tiennent à ce qu'ils viennent tranquillement jusqu'au pont en utilisant la route, et si cela implique quelques petits mensonges, ce n'est pas grave.

Supposons que, par un moyen ou par un autre, vous ayez persuadé les PJ de rester sur la route.

Rencontre sur la Route

Un troupeau de moutons mené par une personne à l'allure moyennement délabrée et en haillons bloque la route. Un fermier à l'air satisfait tire sur sa pipe tout en s'appuyant sur une barrière ouverte. A l'arrière plan, un cheval tire une charrue (ou fauche les blés, selon l'époque de l'année), guidé par une autre silhouette aux jambes raides. Le fermier retire la pipe de sa bouche et interpelle affablement les PJ :

« B'jour, *Olets* étrangers. Désolé d'vous retenir, mais y vont bientôt se déplacer. » *(Désigne avec sa pipe le Mort-vivant pâtre)* « Z'avez jamais vu des morts travailler avant, j'parie. Bien adroit, et pas d'erreurs. Plus lent qu'un bon chien, et moins malin, mais les moutons, y pensent qu'c'est un homme et ils y font attention par instinct. » *(Désigne le zombie dans le champ)* « Pas de paie, pas de nourriture, jamais fatigué, toujours d'aplomb. De nuit comme de jour, si vous l'voulez. Dure un sacré bout d'temps, et tout ça — j'ai çui-là depuis plus d'un an et y l'est toujours là. Pouvez dire c'que vous voulez, j'vois c'qu'y-z-ont de bien. Ils disent qu'ça sera le tour des chevaux après — ça s'ra quelque chose, c'est sûr. Ceux qui disent qu'c'est mal, y-z-ont jamais eu à faire une journée de boulot, j'vous l'dit. »

Le dernier mouton traverse la route suivi par le zombie, et le fermier referme la barrière.

« Et bien, bonne journée. Et bon séjour, et tout ça. Vous n'aurez plus qu'à dire aux gens d'où qu'vous v'nez la bénédiction qu'c'est d'avoir les morts qui font le boulot à vot'e place. Encore mieux, dites-leurs d'v'nir voir par eux-mêmes ! » *(Tapote le zombie sur l'épaule comme si c'était un chien fidèle).*

Le fermier est prêt à rester bavarder. Il ne sait que peu de choses sur les classes moyenne et supérieure de Bolgasgrad, mais il connaît les routines, les défenses et la disposition générale de la cité.

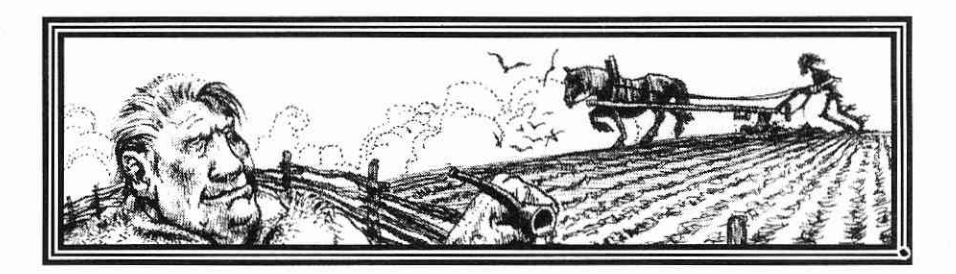
Il est membre du Culte des Anciens Alliés et est heureux de raconter de quelle façon son garçon a été délivré des marques du Chaos *(« Des yeux sur tiges, il avait, comme un escargot, mais leurs prêtres les ont bien vite remis en place dans sa tête qu'ils n'auraient jamais dû quitter »)* et comment il a remis le corps de son père au culte pour le consacrer et l'animer.

« Que d'la viande, les prêtres disent. Pa n'en a plus l'usage et en plus ça l'gênait pas qu'y l'utilisent après. Vaut mieux que d'le mettre dans un trou. Ça change, que les prêtres y rendent service au peuple, et sans erreur. Au début, ça paraît pas correct, mais quand on y réfléchit et qu'on s'y habitue, on s'demande pourquoi on l'a pas fait plus tôt. »

Défi au Pont

La largeur du pont de bois ne permet le passage que d'un chariot ; il est encadré par deux tours fermées à trois étages en bois, et de chaque côté du fleuve. Chaque porte de tour est gardée par deux zombies armés de lance. Le dernier niveau est ouvert et occupé par un garde équipé d'une arbalète. Les lances ne sont là que pour la forme ; les Mort-vivants locaux ne savent pas se servir de telles armes à moins qu'ils n'aient eu les compétences nécessaires de leur vivant.

L'odeur est très caractéristique. Les Mort-vivants de Bolgasgrad sont traités à l'aide d'un conservateur similaire à un verni qui est moyennement efficace. L'association de son odeur et de la chair pourrie est au premier abord insoutenable,



mais on finit par s'y habituer. Il peut y avoir de mauvais moments par la suite, lorsque l'odeur est accentuée par le vent ou par un corps particulièrement abîmé mais, même si les PJ restent conscients de l'odeur, cela ne les affectera plus beaucoup.

Au pont, les PJ sont accueillis par Katya Villanova, l'équivalent d'un inspecteur des douanes/frontières.

Quand il fait beau, elle flâne au soleil ; sinon, elle est assise près d'une table sous un porche de bois, ou elle se blottit dans de chaudes fourrures dans la tour. Agée de près d'une trentaine d'années, elle est de taille moyenne, bien bâtie sans être vraiment grosse. Son visage fort et osseux est encadré par une masse de cheveux noirs lui tombant sur les épaules et coupés au carré, le tout surmonté par un chapeau rond de fourrure avec les armoiries de la ville, un ours qui tient une bûche.

« Bienvenue à Bolgasgrad. Vos papiers, s'il vous plaît ? » *(Elle les étudie tranquillement)* « Ah. Des citoyens de L'Empire. Vous êtes conscients que Bolgasgrad est une cité libre, possédant ses propres lois ? Bien. La plupart sont identiques à celles du Tsar. Nous respectons votre statut de citoyens Impériaux ; vous vous apercevrez qu'ici la vie est similaire à celle des colonies Impériales extérieures... » *(sourires)* « ...bien sûr en mieux. Mais je dois vous donner quelques conseils :

Les lois protégeant les morts ont été étendues aux morts animés qui gardent notre ville et qui assurent d'autres tâches utiles. Les gêner est considéré comme un crime.

Si vous êtes hostiles à la Nécromancie, gardez-ça pour vous. Aucune loi n'interdit les discussions libres, mais les habitants de Bolgasgrad ont suffisamment subi de sermons de la part de visiteurs.

Il n'y a ici qu'un seul Temple, c'est celui des Anciens Alliés, mais vous pouvez pratiquer votre propre culte en privé. Vous pourrez visiter le Temple si vous respectez les restrictions concernant les non-croyants.

Votre séjour peut durer normalement une semaine. Vous vous présenterez à moi tous les jours, que ce soit ici, au pont, ou après le dîner dans la demeure du Prince. Si vous voulez prolonger votre séjour, il vous faudra l'autorisation du Prince ; je me chargerai de prendre rendez-vous.

Vous vous apercevrez que les citoyens de Bolgasgrad sont fiers de leur cité et qu'ils tiennent à ce qu'elle reste tranquille et propre. Ce badge » *(elle désigne son chapeau)* « indique que je suis un officier de la milice locale ; notre devoir est de maintenir la cité telle que les citoyens l'apprécient. Toute personne qui porte ce badge a droit à la coopération totale des citoyens aussi bien que des visiteurs.

Au vu des circonstances, je suis obligée de donner toutes ces précisions. J'espère que vous ne vous sentirez ni intimidés ni insultés. Si vous vous comportez en invités courtois et civils, Bolgasgrad sera un hôte excellent. Il n'y a pas de taxe ni de péage pour entrer. Faites un bon séjour. »

Katya est amicale et serviable tant que les PJ ne font pas de sermon ou ne se plaignent pas. Elle leur indiquera les emplacements des commerces ou des services et leur fera une estimation diplomatique, mais assez exacte, des différents lieux où ils pourront séjourner.

Si les PJ sont sympathiques, elle leur fera même part de quelques potins locaux, à l'exclusion de tout ce qui pourrait nuire à l'image de la cité ou être utilisé contre elle — comme la maladie d'Alexis II ou l'excentricité d'Alexis III. Elle fait les éloges des Chokin, du Père Barismann, des autres frères des Anciens Alliés et de tous leurs partisans pour avoir fait de Bolgasgrad la place la plus sûre et la plus prospère de Kislev. Elle connaît Julius Olvaga — « Un petit vieux adorable, mais j'ai peur qu'il soit très malade. Sa sœur s'occupe de lui, mais ils disent qu'il ne passera pas l'hiver. »

La Ville de Bolgasgrad

Les descriptions de Bolgasgrad ne sont pas approfondies, car cette histoire n'a pas été conçue pour être une "aventure urbaine", comme l'étaient *Ombres sur Bögenhafen* ou *Le Pouvoir Derrière le Trône*. Elles sont cependant suffisantes pour que vous ne soyez pas pris de court si les PJ décident d'explorer ou de mettre les lieux sens dessus dessous lors d'une recherche peu judicieuse d'une chose ou d'une autre. De plus, rien ne vous empêche de faire un peu de travail supplémentaire et de détailler la ville à fond.

Nous avons inclus des exemples de rencontres qui exploitent l'effet inhabituel d'une ville où il est normal d'être environné de zombies. Vous pouvez les ignorer ou les modifier, ou en créer d'autres.

C'est une occasion unique qu'ont les PJ de connaître les Mort-vivants sans avoir à se battre en permanence pour sauver leur peau. Tirez-en le meilleur profit.

Bolgasgrad

Cette section détaille plusieurs lieux de la ville qui sont importants ou intéressants. Les numéros font référence à la carte de la ville du MJ (p 83).

1. Le Manoir du Prince

Situé sur un immense terrain clos, cette imposante demeure de deux étages occupe la colline est. Le portail est gardé, de nuit comme de jour, par quatre membres de la milice ; les étrangers ne seront admis que s'ils sont accompagnés par Katya Villanova (voir p 81).

Le Prince Alexis II vit ici, en compagnie de sa femme, de sa sœur et de sept domestiques. Tous sont très bien versés en Etiquette et les personnages ne possédant pas cette Compétence devront faire de fréquents Tests de **Soc** lorsqu'ils ont affaire à eux. Le Prince est plus tolérant et bavard que les autres et fera preuve de plus de patience envers des étrangers et des membres des classes inférieures — mais sa patience n'est pas infinie.

Il vaut mieux ne pas fureter à la recherche d'indices dans le manoir. Même si les PJ parviennent à éviter les domestiques qui sont toujours sur leurs gardes, ils ne trouveront rien. Tous les documents, enregistrements et autres éléments relatifs aux événements récents sont conservés au temple. Les PJ ne sont bien sûr pas au courant et il est fort possible qu'ils tentent quelque investigation subtile (ou pas si subtile).

Si vous êtes un MJ cruel, vous pourriez inciter un joueur dont le PJ se serait faufilé dans la place de fouiller lui aussi la pièce dans laquelle vous êtes en train de jouer ; il pensera que c'est un truc de mise en scène pour donner un peu de vie à l'aventure, une phase de Grandeur Nature (Semi-réel) en quelque sorte. C'est effectivement le cas.

Il n'y a aucune indication et le joueur en cherche pourtant. Quand il se retrouve les mains vides, dites-lui que son personnage a les mains vides lui aussi. Ne les laissez *jamais* deviner ce que vous faites ; les joueurs pourraient ne pas apprécier ce genre d'artifices et, lorsque vous l'aurez expliqué, vous ne pourrez plus jamais l'utiliser.

Le Prince Alexis II est âgé de 86 ans ; il est vif et alerte et son comportement ne laisse rien paraître de la maladie fatale qui le ronge. Le docteur (voir 6 ci-dessous) est une vraie commère et, en ville, tout le monde a été mis au courant, mais personne n'en parlera à un étranger.

Le Prince a été élevé comme un Engingneur et il est compétent en arme à feu — il possède deux pistolets. En tant que membre privilégié du Conventricle, il en connaît tous les secrets et toutes les identités des autres membres, mais il ne révélera jamais rien à un étranger. Il ne ment pas ; il se contente de dire « Il ne serait pas correct de ma part d'aborder ces questions avec vous », ou « Sans une connaissance complète du sujet, je ne peux pas faire de commentaires » et cela en reste là.

Les autres membres de la maison (la femme d'Alexis, sa belle-sœur et les domestiques) sont normalement bavards mais ils ne savent rien d'important. Ils ne parleront pas du culte des Anciens Alliés et n'émettront pas un mot qui pourrait heurter le Prince de Bolgasgrad.



Alexis II, Prince de Bolgasgrad

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	35	4	4	9	50	1	49	49	29	39	39	39

Compétences : Alphabétisation, Armes de Spécialisation — Escrime, Armes de Spécialisation — Pistolet, Baratin, Chance, Charisme, Eloquence, Engingneur, Equitation — cheval, Etiquette, Héraldique, Sens de la répartie.

Possessions : 2 pistolets, épée d'escrime, dague, toutes les ressources de Bolgasgrad.

Les Dames — Princesse Annya Dobryovna-Chokin et Comtesse Magda Dobryovna

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	20	25	3	3	7	40	1	39	40	29	35	29	43

Compétences : Alphabétisation, Chance, Charisme, Etiquette, Héraldique, Sens de la Répartie.

Possessions : au choix du MJ.

Les domestiques — Ilya Broninko, Maître d'Hôtel ; Olga Bortschova, Cuisinière ; Katya Balyenka, Femme de chambre ; plus quatre souillons

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	3	3	8	35	1	29	29	29	29	29	29

Compétences : Celles appropriées.

Possessions : au choix du MJ.



CARTE 9
Bolgasgrad

N
PRAAG
LYNSK NORD
R. LYNSK
LYNSK SUD
ERENGRAD
KISLEV
50′
100′
150′
200′
250′

Légende

1. Manoir du Prince
2. Temple des Anciens Alliés
3. Bâtiments de la Vieille Garnison
4. Auberge L'Autre Côté
5. Auberge La Cigogne et l'Hermine
6. Officine d'Alexsandr Gapon
7. Maison de Vladimir Slepov
8. Maison de Julius Olvaga

Marais
Tour de Garde à 2 Niveaux

Rez-de-chaussée

Cuisine
Quartiers des Domestiques
Entrée
Salle à Manger
Salon
Fontaine
Jardins
Portail

1er Etage

Chambres des Domestiques
Chambre d'Ami
Chambre d'Ami
Bonne
Débarras
Bureau
Chambre de la sœur
Chambre du Maître

N

Emplacement 1 : Le Manoir du Prince

2. Le Temple des Anciens Alliés

C'est l'endroit-clé de l'aventure. Voir p 90 pour toutes les informations.

3. Les Bâtiments de la Vieille Garnison

Cette bâtisse de pierre à un niveau abritait la garnison de la cité jusqu'à ce que le Tsar la retire. Après la sécession, elle fut rénovée et transformée en bâtiment de la Milice et bureaux pour la petite équipe d'officiels de la cité — le magistrat, le bailli, et le Capitaine de la Milice.

Venir poser des questions peut éveiller des soupçons, mais ne donnera pas d'autre résultat — l'ensemble de la Milice est aussi peu loquace que Katya Villanova (p 81). La fouille du bâtiment est extrêmement difficile à réaliser ; une fouille réussie peut révéler quelques archives, mais elles seront si sommaires qu'elles ne pourront être d'aucun usage.

Les PJ découvriront peut-être la cave qui a été creusée dans la pierre. Sa fraîcheur et sa température stable en font un endroit idéal pour emmagasiner des zombies et une réserve d'une cinquantaine y est conservée en cas d'urgence. Certains sont dans un état presque parfait, d'autres sont endommagés et ont été grossièrement réparés. Entassés comme des mannequins de vitrine, ils sont animés mais inactifs et ils attendent les ordres. Ils réagiront si les PJ tentent de les détruire et Immobiliseront leurs agresseurs (utilisez les règles de la p 62) et les remettront à la Milice, au niveau supérieur.

Si les autorités jugent nécessaire de boucler les PJ, cette cave sera leur prison. Dans ce cas, les PJ devront s'échapper, ou l'aventure tournera court. Ils devront en plus, après leur évasion, se rendre immédiatement au Temple des Anciens Alliés pour éviter de nouvelles rencontres avec les habitants ou les autorités de Bolgasgrad ; cela pourrait leur être fatal dans ces conditions. Si les PJ se retrouvent coincés, Vladimir Slepov peut devenir un PNJ allié qui les aidera à s'échapper ou à atteindre le temple.

Le Capitaine de la Milice est Grigor Kyriakin, un homme petit et nerveux qui a toujours l'air d'être sur ses gardes. Comme le reste de la Milice, il est membre du culte des Anciens Alliés et, à un étranger, il ne dira rien qui puisse nuire au culte, à la cité ou au Prince.

Grigor Kyriakin — Capitaine de la Milice

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	53	45	4	4	11	56	2	39	45	40	37	41	35

Compétences : Alphabétisation, Bagarre, Coups assommants, Coups puissants, Désarmement, Esquive.

Possessions : Epée bâtarde, dague, bouclier (1 PA, partout), chemise de mailles à manches longues (1 PA, corps/bras), casque (1 PA, tête).

Officier de Milice Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	35	4	3	9	40	2	29	29	29	29	29	29

Compétences : Coups puissants, Esquive.

Possessions : Lance, arme de main, chemise de mailles à manches longues (1 PA, corps/bras), casque (1 PA, tête).

4. L'Autre Côté

La plupart des citadins se sont fait expliquer l'obscure référence du nom de l'auberge et ils ne pensent pas tous que ce soit de bon goût. Cela n'est guère surprenant car l'aubergiste, Mikhail Naryshkin, est rarement considéré comme une personne de bon goût.

Mikhail, un homme trapu et chauve, des yeux noirs qui clignent et une moustache à la gauloise, est un de ces Bolgasgradniks qui considèrent les morts animés comme un sujet d'humour noir. Son cuisinier et son barman sont des Mort-vivants. Aucun des deux n'est vraiment compétent, mais ils sont la source d'expérience nouvelle pour les visiteurs, particulièrement quand Mikhail propose une "boisson raide" ! Certains se sentent offensés et partent sur le champ, mais ceux qui restent semblent apprécier le sens de l'humour particulier de Mikhail.

Pour le reste, c'est une auberge quelconque. La cuisine est au mieux médiocre, les pièces sont mal tenues et l'hygiène est faible.

Comme la plupart des autres citadins, Mikhail fait partie du culte des Anciens Alliés et, bien qu'il soit amical et toujours prêt à bavarder, il ne dira rien au détriment de la ville, du culte ou de l'utilisation des Mort-vivants. En fait, s'il en a l'occasion, il fera un grand éloge de leur travail — en partie car il trouve ainsi l'occasion de glisser certaines de ses plaisanteries préférées. Par exemple :

« Qu'est-ce qu'on f'rait sans eux ! Y-a pas d'mort inutile ici. » « Bien sûr, y sont pas pressés, on les voit jamais prendre le mors aux dents, ceux-là ! » *(Gloussements)* « Pas très intelligents non plus ; manquent un peu de vivacité d'esprit. Mais tranquilles, muets comme la tombe. » *(Petit rire)*.

« Alors qu'est-ce que vous pensez de Bolgasgrad ? Un peu plus calme que la grande ville, non ? Bah, on mène pas la grande vie, ici ! » *(Rires)* « Allons, papi, un peu de savoir vivre, bon sang ! » « J'ai bien essayé de lui apprendre à fumer, mais il arrête pas de casser sa pipe... c'est pas un bon vivant c'type-là ! » *(Rire gras)* « Même pas bon au combat, l'est toujours en train de passer l'arme à gauche ! »

Interprétez Mikhail pour ce qu'il est — il ne vaut rien comme source d'information, mais il exerce une étonnante fascination à cause de son manque total de goût et de son sens de l'humour consternant. Préparez quelques mauvaises plaisanteries à l'avance et, quand vous les aurez épuisées, répétez-les. C'est ce que fait Mikhail.

Les PNJ ne sont pas détaillés, mais en cas de besoin, Mikhail a un profil standard d'Humain et ses Compétences sont du style *Baratin, Brasseur, Humour, Evaluation* et tout ce qui vous paraît raisonnable.

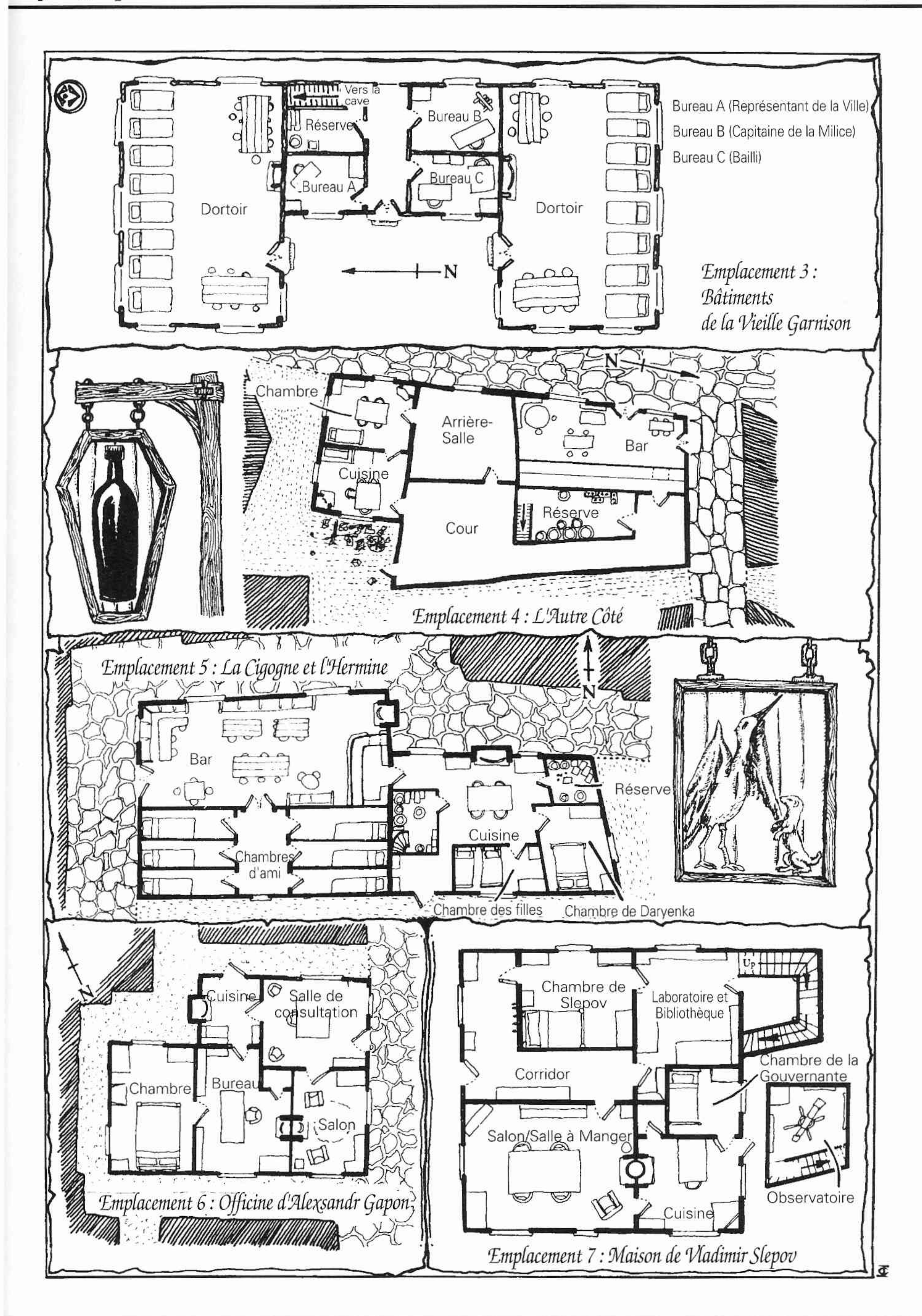
5. La Cigogne et l'Hermine

L'enseigne, représentant une cigogne dominant une hermine dressée sur ses pattes arrières, est très joliment peinte et donne une indication de la qualité de l'auberge. L'aubergiste Daryenka Alendrova et ses filles, simples mais joyeuses, sont d'excellentes cuisinières et maîtresses de maison. Toutes font partie du culte des Anciens Alliés.

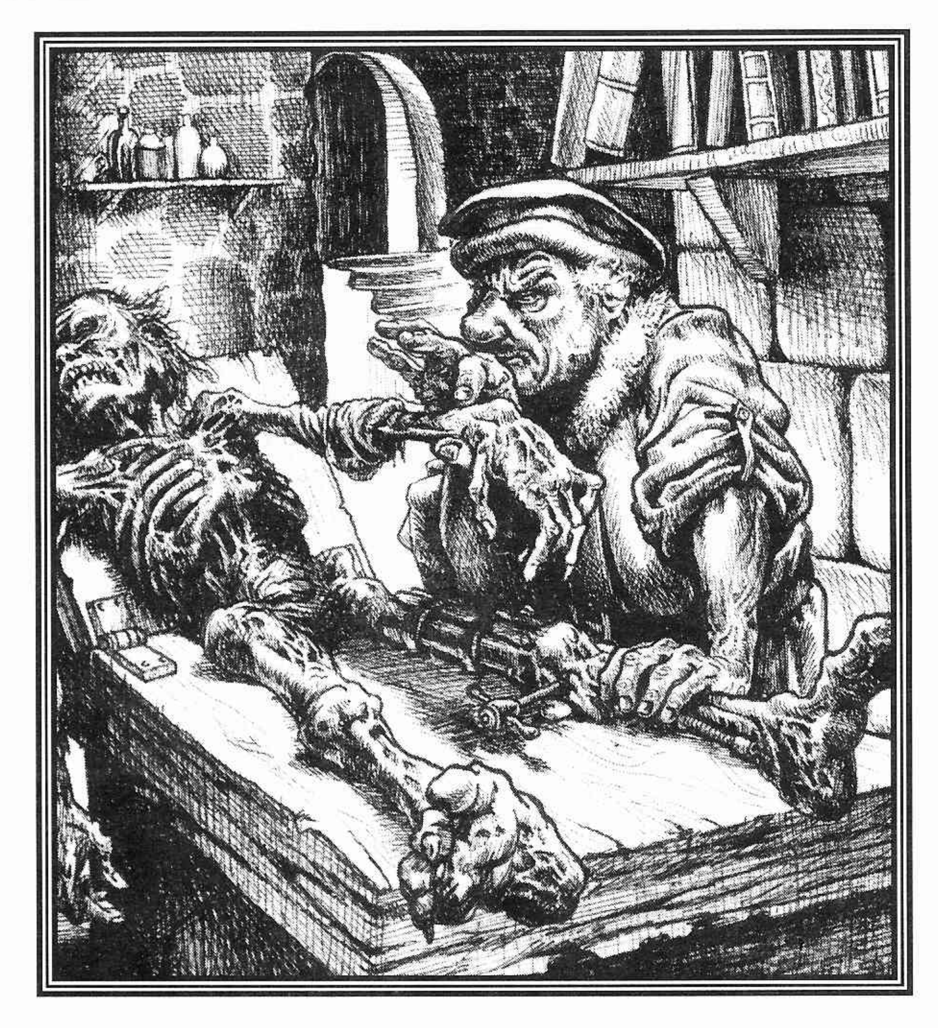
Les filles sont moins prudentes dans leurs propos que les autres, surtout lorsqu'elles sont émoustillées par l'attention de charmants étrangers. Elles pourraient laisser entendre que les gens pensent que l'excentrique Alexis III a peut-être été écarté par son père, ou spéculer sur les rumeurs concernant des démons qui fourniraient la puissance magique nécessaire à l'armée de morts animés.

Tout ceci ne sont que des ragots sans fondements — elles ne révéleraient jamais rien qu'elles croient être *vrai* de peur de rompre leur serment et de subir la malédiction. Si un des PJ mâles voulait se montrer trop entreprenant, Mère Daryenka possède un bras droit bien puissant et se ferait un plaisir de battre à mort de tels individus avec une poêle.

Les PNJ ne sont pas détaillés, mais en cas de besoin, les trois dames ont des profils standard d'Humain avec le choix de Compétences qui vous convient.



Vers la cave
Réserve
Bureau B
Bureau A
Bureau C
Dortoir
Dortoir
N
Bureau A (Représentant de la Ville)
Bureau B (Capitaine de la Milice)
Bureau C (Bailli)
Emplacement 3 : Bâtiments de la Vieille Garnison
Chambre
N
Arrière-Salle
Bar
Cuisine
Réserve
Cour
Emplacement 4 : L'Autre Côté
Emplacement 5 : La Cigogne et l'Hermine
N
Bar
Réserve
Cuisine
Chambres d'ami
Chambre des filles
Chambre de Daryenka
N
Cuisine
Salle de consultation
Chambre
Bureau
Salon
Emplacement 6 : Officine d'Alexsandr Gapon
Chambre de Slepov
Laboratoire et Bibliothèque
Up
Corridor
Chambre de la Gouvernante
Salon/Salle à Manger
Observatoire
Cuisine
Emplacement 7 : Maison de Vladimir Slepov



6. Le Médecin

Aleksandr Gapon est le vétérinaire et le réparateur de zombie local, tout autant que le seul médecin. Il est suffisamment bon pour satisfaire aux standard ruraux, et de nature aimable.

Alex a une cinquantaine d'années ; sa taille est légèrement en dessous de la moyenne et il est légèrement corpulent. Ses cheveux gris sont courts et sa moustache est bien entretenue. Lorsque les PJ arrivent, il a un zombie à la jambe brisée sur la table et il tente diverses expériences avec des attelles, du fil métallique et des vis pour le remettre en état de marche.

Alex est très content de pouvoir bavarder avec les PJ tout en travaillant, principalement sur les opportunités fascinantes que lui ont procurées ses travaux sur les zombies. Il possède maintenant une connaissance pratique exceptionnelle de l'anatomie mécanique — « Un jour, je mettrai tout cela par écrit — cela pourrait servir aux médecins du monde entier. »

Alex peut faire ces commentaires sur la santé des citoyens suivants :

Alexis II : « Il se porte comme un charme — pour un homme de son âge, bien sûr. Il a encore quelques belles années à vivre, s'il prend soin de lui. » *(Un mensonge pour protéger Alexis et la cité.)*

Alexis III : « Je ne l'ai plus vu depuis qu'il a prononcé ses vœux et qu'il s'est retiré au temple. Je suis sûr que tout va bien, ou alors j'en aurais entendu parler. » *(Essentiellement vrai, mais il passe sur ses soupçons concernant la santé mentale d'Alexis III.)*

Julius Olvaga : « Une sorte d'attaque, à ce qu'il me semble. Difficile de se prononcer. Il est en mauvais état. Je ne comprend pratiquement pas ce qu'il peut dire, en tout cas si ses paroles sont cohérentes. Il pourrait tenir quelque temps ou partir demain. Dans ce genre de cas, on ne peut jamais savoir. »

Aleksandr Gapon — Médecin

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	3	3	7	30	1	29	29	29	29	29	29

Compétences : Alphabétisation, Chirurgie, Connaissance des parchemins, Fabrication de drogues, Langage secret — Classique, Pathologie, Préparation de poisons, Soins des animaux, Traumatologie, Travail du bois.

Possessions : Instruments médicaux.

7. Vladimir Slepov, Sorcier et Devin

Légèrement plus grande que les autres maisons de la cité, la résidence de Vladimir se distingue par la petite tour qui a été construite sur un des côtés. Vladimir est un homme d'une quarantaine d'années, élancé, ses traits sont ceux d'un rapace, ses cheveux noirs longs et raides, ses yeux sombres pénétrants. Sa moustache est longue et raide, ses extrémités dépassent son menton, ce qui lui donne une allure presque orientale.

Vladimir perçoit des honoraires conséquents pour ses services pour le soutien magique des défenses de la cité et complète ses revenus en disant la bonne aventure, en traitant les insomnies (sort *Sommeil*) et autres petites activités magiques. Cela lui laisse beaucoup de temps pour ses recherches et ses expériences, mais il se sent étouffé par l'ombre du pouvoir qui fournit les troupes de Mort-vivants à la ville.

Vladimir est l'un des rares résidents qui n'appartiennent pas au culte des Anciens Alliés — *« Tiens-toi toujours à l'écart d'un serment imprécatoire, Vladimir, »* mon vieux professeur me disait. *« C'est trop délicat, des histoires de combines et d'interprétations. »* En plus, les cultes et les dieux — vous ne savez jamais quand les prêtres leur attribuent des propos qui conviennent à leurs propres souhaits.

Vladimir, penseur très moderne, approuve la position de Bolgasgrad sur la politique et la Nécromancie. « Le Tsar a dit de nous débrouiller — pas de problème, mais nous le faisons à notre manière, et il n'a pas à changer ensuite d'avis. Et le clergé — ils prêchent contre le Chaos, mais quel effet ont-ils vraiment obtenu au fil des siècles ? Non, il nous faut de nouvelles pensées. Leurs solutions ont échoué — ils devraient se retirer de bonne grâce et laisser d'autres explorer de nouvelles directions. » Les Extraits Historiques (dans le *Document 8*) correspondent à ses attitudes sur la situation.

« Pratiquerais-je la Nécromancie par moi-même ? Pas sans l'apprentissage adéquat. Et le clergé a très bien réussi à faire disparaître tout cela. Résultat — un petit nombre de déviants mal entraînés qui n'ont pas la moitié d'une idée de ce qu'ils font, qui rôdent en provoquant toutes sortes de griefs. L'association de la Nécromancie avec le mal en est renforcée, ce qui la rend de plus en plus secrète. L'ensemble forme un cercle vicieux. J'ai songé à rejoindre le culte des Anciens Alliés, ne serait-ce que pour les possibilités d'apprentissage — il y a là quelque part un Nécromant très doué. Mais ils insistent sur ce serment imprécatoire avant même que vous puissiez savoir où vous mettez les pieds. Je ne vais pas m'avancer en aveugle — le feriez-*vous* ? »

Vladimir Slepov — Sorcier Niveau 2

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	36	32	3	4	11	48	1	46	37	48	41	45	32

Compétences : Connaissance des parchemins, Connaissance des plantes, Connaissance des runes, Conscience de la Magie, Divination, Evaluation, Identification des plantes, Incantation — Magie Mineure, de Bataille 1-2, Langage secret — Classique, Langue hermétique — Magikane, Méditation, Sens de la Magie.

Possessions : Laboratoire de travail, composants de sort pour 1D10 lancement de chaque sort connu, livre de sorts (voir ci-dessous), Parchemin — *Vol*, Potion de Marche sur l'Eau (2 doses), Amulette de Cuivre Triplement Bénie, Epée +3 au dommage, Arme empoisonnée (Elfe), Joyau de Pouvoir — *Ethéralité*, Bâton de Jade.

Points de Magie : 27

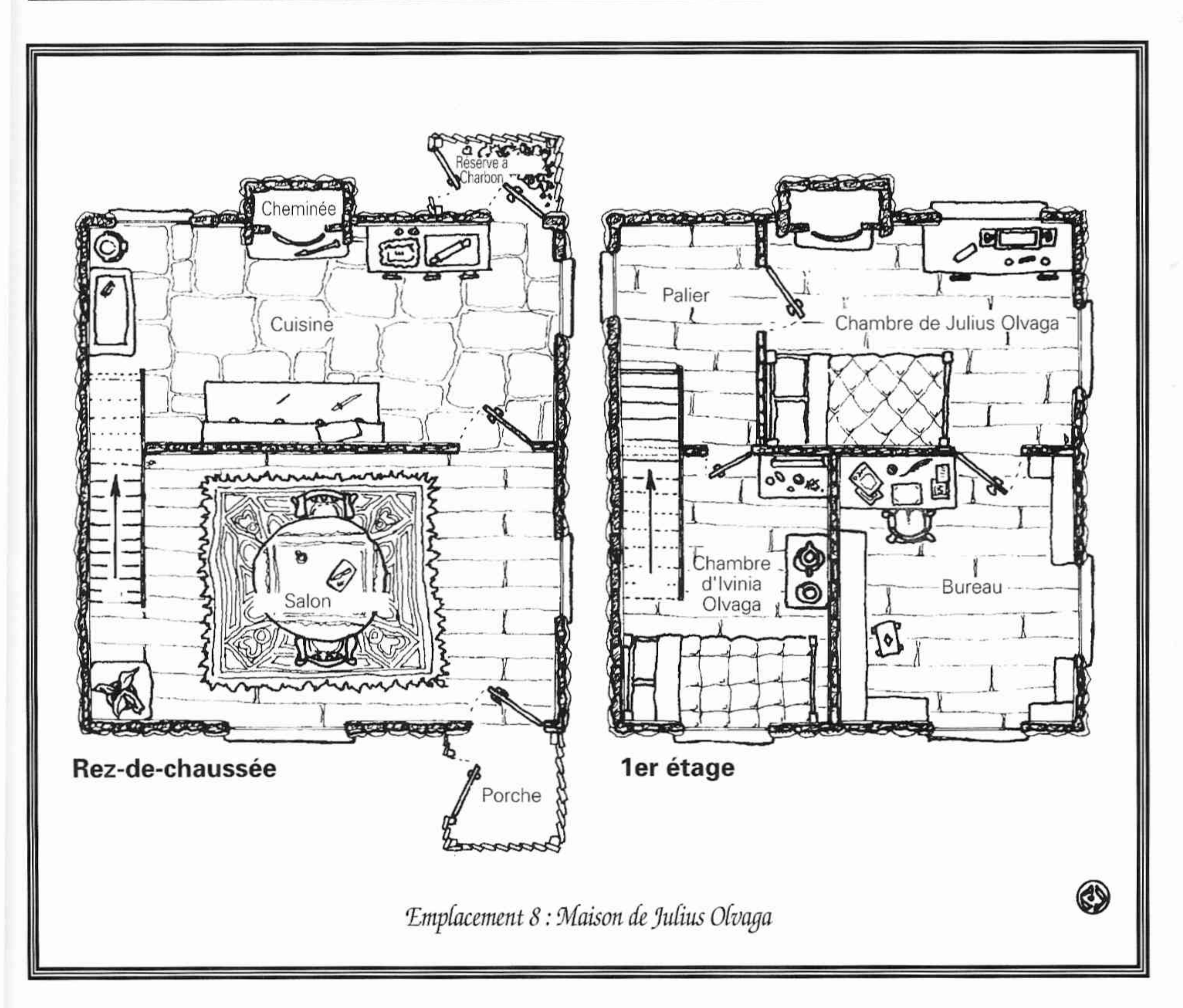
Sorts Connus : Alarme magique, Apparition de petits animaux, Don de langues, Exorcisme, Feux follets, Luminescence, Malédiction, Pare-pluie, Renfort de porte, Sommeil, Sons, Verrou magique, Zone de chaleur, Zone de froid, Zone de silence, Animosité magique, Aura de résistance, Boule de feu, Débilité, Force de combat, Guérison des blessures légères, Main de fer, Vol, Aura de protection, Eclair, Frénésie magique, Haine magique, Panique magique, Ralliement magique, Zone de fermeté, Zone de sanctuaire.

Vladimir a étudié en profondeur les Mort-vivants de Bolgasgrad et il peut donner aux PJ tous les détails qui ont pu leur échapper, s'ils en expriment le souhait.

Vladimir est aussi très intéressé par les aventuriers. Avant leur départ, il trouvera une excuse pour se retirer dans l'arrière-salle pendant une minute — « J'ai une potion sur le feu... je reviens de suite. » Il utilisera alors sa *Conscience de la Magie* pour déterminer s'il y a des Enchanteurs ou des objets magiques dans le groupe.

Vladimir peut devenir un PNJ très utile par la suite ; il peut défier les PJ, leur dire qu'il sait qu'ils ne sont pas ce qu'ils prétendent et demander à entrer dans le jeu. Si les PJ se retrouvent prisonniers, il peut aider à leur libération, et s'ils ont besoin d'être poussés vers le temple, il sera là pour ça.

Vladimir peut aussi devenir un personnage de remplacement convenable, ou un PNJ supplémentaire. Il n'approuve pas les motivations des PJ, ni leurs méthodes, mais sa curiosité tourne à l'obsession en ce qui concerne la magie qui se



Emplacement 8 : Maison de Julius Olvaga

cache derrière ce culte et les morts animés, et la possibilité d'une Nécromancie qui ne soit pas mauvaise. L'appropriation de tout matériel magique qui pourrait traîner ne le gêne absolument pas — les livres de sort du Nécromant, par exemple.

Vladimir peut aussi accepter de laisser les Enchanteurs apprendre des sorts de son propre livre, il peut vendre des composants de sorts, vendre ou échanger des objets magiques, etc. Il fera toujours en sorte que toute transaction lui soit profitable.

8. Julius Olvaga, Agent du Tsar

Voici un exemple typique des petits cottages qui constituent l'essentiel des constructions de la cité. Julius Olvaga est installé à Bolgasgrad depuis 50 ans ; quand il est arrivé, il était employé par un marchand de fourrure. Il s'intéressait beaucoup à l'histoire et aux langages et les autorités du temple d'Ulric et de Taal-Rhya apprécièrent la présence dans la bibliothèque du temple de ce profane à l'esprit lent, mais très travailleur. Avec le temps, il fut généralement reconnu comme étant l'expert pour les collections de textes religieux et les archives historiques du temple.

Lorsque les cultes d'état furent abandonnés, Julius dut choisir entre rejoindre le nouveau culte des Anciens Alliés ou être banni de cette bibliothèque qu'il avait fini par considérer comme sienne. Malgré d'intenses craintes personnelles, il devint membre du culte des Anciens Alliés.

Julius avoua ses doutes dans une lettre destinée à un vieil ami de la capitale. A la suite de délibérations entre des membres de haut niveau du gouvernement et du clergé, il fut contacté par un des agents secrets du Tsar et convaincu d'agir comme informateur. Par crainte de la malédiction attachée au serment des Anciens Alliés, il n'a révélé aucun de leurs secrets, mais il était une excellente source d'information pour tous les autres sujets.

Il y a plusieurs années, Julius s'était décidé à préparer un rapport complet sur le temple des Anciens Alliés car il s'attendait à mourir de vieillesse ; ce rapport devait être transmis après sa mort, lorsque la malédiction ne pourrait plus l'atteindre. Il a commencé à tracer un plan précis du temple, en travaillant dessus lorsqu'il était seul chez lui, tard le soir. Voici trois mois, alors qu'il se rendait du temple au cottage qu'il partage avec sa sœur, il fut terrassé par une crise cardiaque. Aleksandr Gapon, le médecin local (voir 6 ci-dessus) l'examina, mais ne put prescrire aucune médication qui améliorerait sa condition. Depuis, Julius est dans un état pratiquement végétatif ; il reste couché dans son lit, incapable de bouger ou de parler.

Autres lieux

Les PJ vont probablement visiter Bolgasgrad, à la recherche de biens spéciaux ou de services. Bolgasgrad abrite les artisans suivants, qui logent souvent au-dessus de leur boutique ou de leur atelier. D'autres services, ou d'autres artisans, peuvent aussi être présents, à votre discrétion.

Un brasseur ; un menuisier/charpentier et un apprenti ; un constructeur naval ; deux pêcheurs, avec des bateaux à rames ; trois acheteurs de fourrures (marchands), tous de Kislev ; un tailleur ; un dresseur de chevaux-forgeron, avec une forge, une petite écurie et un apprenti.

Olvaga et la Carte

Quels que soient leurs autres projets à Bolgasgrad, les PJ doivent impérativement obtenir le plan du temple des Anciens Alliés que Julius Olvaga a commencé à préparer *(Document 9)*. Il se trouve dans la maison et les PJ ayant pour instruction de découvrir ce qui est arrivé à Olvaga, ils devraient se sentir tenus de lui rendre visite.

Voici quelques éléments à garder à l'esprit :

1. Ivinia, la sœur d'Olvaga, ne connaît pas ses activités d'informateur ni l'existence du plan, mais elle a remarqué qu'il travaillait sur quelque chose de secret juste avant son attaque. Elle ne sait pas ce que c'est, ni où c'est. Soupçonneuse envers les étrangers et pour protéger Julius, elle ne leur mentionnera rien, à moins que leur couverture ne soit vraiment subtile. Par exemple « Nous sommes des amis de Julius, de Kislev. Il nous a fait savoir qu'il aurait quelque chose d'important à nous montrer lorsque nous viendrions le voir. Savez-vous ce dont il s'agit ? »

2. Le cerveau d'Olvaga est brouillé. Les tentatives magiques pour lire dans son esprit donneront un résultat similaire à une télévision réglée sur un canal inutilisé — bruit de fond, parasites occasionnels et formes aléatoires en blanc, en gris et avec encore plus de blanc.

3. Une version des événements est indiquée ci-dessous, dans laquelle les PJ obtiennent la carte avec l'aide d'Olvaga. Il n'est pas indispensable de présenter la situation de cette manière ; s'ils veulent fouiller la maison, ils peuvent trouver la carte par eux-mêmes.

4. Olvaga et sa sœur n'ont pas besoin de profil ni des autres descriptions. En cas de besoin, utilisez le profil humain standard et attribuez les compétences qui vous semblent appropriées. Vous pourriez réduire légèrement les profils pour refléter leur âge et leurs infirmités.

Obtenir la Carte

Les PJ peuvent aborder cette situation de nombreuses manières :

Visite Officielle

Si les PJ se rendent ouvertement chez Olvaga, Ivinia viendra à la porte. Les visiteurs auront certainement trouvé quelque excuse pour voir Julius. Si elle est convaincue, Ivinia les accompagnera à l'étage et ne les quittera pas pendant qu'ils tenteront de parler avec Julius. Celui-ci marmonne tranquillement tout seul et un Test d'*Ecoute* (30% pour un bruit *léger*) est indispensable pour comprendre ce qu'il dit.

Il est possible de repérer des passages intelligibles parmi de nombreux radotages incohérents. « Uhnn... passages... passages secrets... faux placard... robes... où est ma carte ?... mur... pas bien... pas bien... » Ivinia craint qu'il ne révèle des éléments concernant le culte des Anciens Alliés et que la malédiction ne s'abatte sur lui ; elle essaie immédiatement de faire sortir les aventuriers de la pièce.

Si ceux-ci résistent, elle appelera au secours. Deux voisins (Humains standard sans armes) arriveront dans la minute (6 rounds) ; un membre armé de la Milice arrivera dans les 2 minutes. Les PJ recevront l'ordre de quitter la maison immédiatement.

S'ils sortent, leur réputation est ruinée à Bolgasgrad (« Terroriser la vieille Ivinia ? Des brutes trouillardes ! ») et la seule auberge qui les acceptera désormais, c'est l'Autre Côté (4).

S'ils refusent de partir, l'affaire deviendra sérieuse. Des renforts de la Milice interviendront, accompagnés par Vladimir Slepov (7) et un escadron de zombies, le tout suivi par un attroupement. Cela peut prendre un moment, mais, dans ces conditions, il ne s'agit que d'une question de temps avant que les PJ soient morts, emprisonnés dans les bâtiments de la garnison (3) ou chassés de la ville comme des hors-la-loi. L'emprisonnement est de loin la meilleure solution ; vous pouvez soit encourager les PJ à se rendre en insistant sur la taille de la foule, ou les faire combattre jusqu'à ce qu'ils soient à zéro Point de *Blessure* ; ils pourront alors dépenser un Point de Destin et reprendre conscience dans la prison. A partir de là, pour continuer l'aventure, ils devront s'évader et se rendre directement au temple.

Le seul résultat qu'ils peuvent espérer d'une visite officielle, c'est le repérage des lieux ; la carte leur demandera un travail un peu plus acharné.

D'un autre côté, si vous voulez réduire le séjour en ville au minimum pour passer le plus vite possible à la partie concernant le Temple des Anciens Alliés, Ivinia pourrait connaître l'existence de la carte (sans savoir ce qu'elle représente) et la donner aux PJ s'ils arrivent à la convaincre que c'était dans les intentions de Julius. C'est à vous de choisir la solution qui vous convient.

Effraction

Les PJ peuvent décider d'avoir recours à l'effraction pour revenir après une première visite polie mais frustrante, ou ils peuvent se décider directement pour cette solution. Dans les deux cas, vous pouvez leur faciliter la tâche, ou faire le contraire, à votre guise.

Voici une solution pour simplifier l'aventure urbaine et passer directement au temple : Ivinia est sortie faire ses courses sur le marché, la

maison n'est pas fermée, les voisins s'intéressent à autre chose et la carte est facile à découvrir.

Pour rendre la tâche des PJ plus ardue, Ivinia ne quitte jamais sa maison, des voisins complaisants lui font ses courses, les portes et les fenêtres sont fermées de l'intérieur et la carte est dissimulée sous le matelas du lit de Julius.

Pour obtenir un compromis entre le facile et le difficile, l'effraction de la maison peut être délicate, mais une fois les PJ dans la chambre d'Olvaga, celui-ci semble les reconnaître et leur indique faiblement :

« La carte... sous le matelas... faut emmener la carte à Kislev... »Et il expire, soit à cause de l'effort qu'il vient de produire, soit à cause de la malédiction.

Ignorer Olvaga

Si les PJ ne vont pas voir Olvaga, ou s'ils ne font pas suivre la visite par une fouille de la maison, Olvaga viendra leur remettre le plan. Bien entendu, à cause de l'attaque, il ne vaut guère mieux qu'un légume, mais on peut le remettre sur pied pour une ultime grande scène. Que son interprétation soit grandiose — les yeux exorbités, la bouche grande ouverte, les membres raides, et tout le tralala.

Julius apparaît à l'auberge (ou à tout autre endroit où logent les PJ), les pieds nus, ahuri, vêtu de sa chemise de nuit et serrant un parchemin roulé. Il parvient peut-être dans une des chambres des PJ pendant que les autres habitants de l'auberge sont occupés ; ou bien il titube jusqu'à eux pendant leur dîner, avec plusieurs autres clients comme témoins. Peut-être ne sera-t-il pas remarqué, ou confondu avec un zombie.

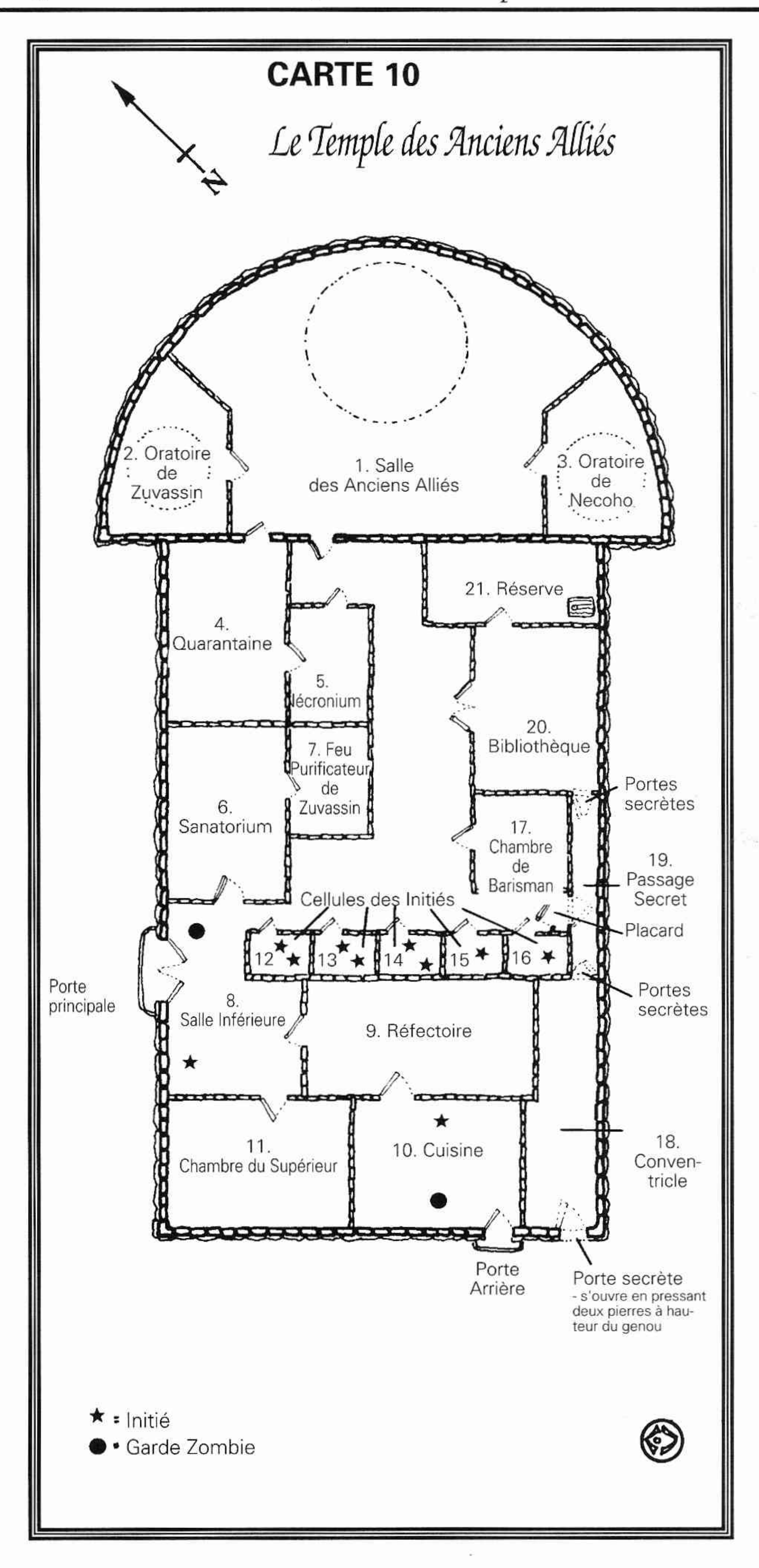
Olvaga leur tend le plan enroulé en marmonnant de façon incohérente. Et il s'écroule.

S'il n'y a pas de témoin, les PJ peuvent se débarrasser du cadavre et prendre l'air innocent si quiconque les interroge.

Dans le cas contraire, les PJ doivent dissimuler rapidement la carte, convaincre les témoins qu'il n'y avait pas de parchemin et les persuader qu'Olvaga est tombé raide mort sur eux sans raison particulière.

Ce ne sera pas facile, alors accordez aux joueurs le bénéfice du moindre doute. Après tout, à Bolgasgrad, personne ne sait que Julius est un espion ou que les PJ sont ses contacts. Si les PJ sont quelque peu maladroits, ou au contraire s'ils sont beaux parleurs, donnez-leur des frissons. L'essentiel est qu'à la fin, ils obtiennent la carte. Ils en auront besoin lors de l'aventure dans le temple.

Les autorités locales réaliseront qu'elles sont espionnées si les PJ sont pris en possession de la carte ; la Milice et un escadron de zombies interviendront et le groupe sera emmené poliment mais fermement à la garnison pour y être interrogé.



Le Temple des Anciens Alliés

Les PJ ayant effectué quelques reconnaissances, ils se sont aperçus que personne ne parle du culte des Anciens Alliés aux étrangers. Ils devraient conclure que la seule façon d'en savoir plus, c'est de s'introduire dans le dit temple. Ils devraient être désormais en possession du plan partiel réalisé par Julius Olvaga.

Entrer dans le Temple

Il est facile d'entrer dans le temple des Anciens Alliés. Ils accueillent les visiteurs et disposent même d'un nombre limité de chambres d'hôtes, comme l'avait souligné Frère Stefan, à Kislev. Leonid Barismann, un des principaux prêtres du culte, discutera volontiers avec les PJ et leur parlera de tout ce qu'ils veulent savoir.

Mais les non-membres ne sont pas admis dans la partie intérieure du temple, et leur présence est interdite lorsque des services sont en cours. Et Barismann sélectionnera soigneusement les informations qu'il peut transmettre à des non-membres.

Pour obtenir des informations utiles, les personnages disposent de deux solutions : ou ils se joignent au culte, ou ils forcent l'entrée du temple intérieur. Ces deux options sont traitées ci-dessous.

Leonid Barismann (p 119)

Barismann a environ cinquante ans, il est grand et fort, ses cheveux gris sont épais, sa barbe est impressionnante et ses yeux sont d'un bleu remarquable.

Son comportement est toujours agréable et courtois, et il converse volontiers avec des nouveaux venus sur Bolgasgrad et le culte des Anciens Alliés. Les informations qu'il transmettra se limitent à ce qui est indiqué ci-dessous ; il répondra aux questions plus précises en disant que les réponses s'obtiennent en rejoignant le culte, qui est toujours prêt à accueillir de nouveaux membres.

L'Historique de Bolgasgrad

« A ce que je sais, le site date de six cents ans — il y avait un vieux poste commercial qui s'est progressivement étendu pour donner la ville actuelle. Un ermitage de Shallya occupait autrefois l'emplacement du temple — au fil du temps, il devint un oratoire et un hôpital, dont les restes des bâtiments constituent les parties les plus anciennes de ce temple.

C'est alors que se produisit la grande Incursion du Chaos, il y a deux cents ans. Certaines constructions restèrent, mais la ville fut abandonnée pendant un siècle.

Cent ans après, le Prince Alexis Chokin I fut chargé d'y établir un fort dépendant de la police des Forts du Chaos du Tsar.

La colonie fut réoccupée et l'oratoire de Shallya reconstruit. Il semblait qu'il ne pouvait plus être occupé car les adeptes de Shallya qui restèrent sur place firent des rêves terribles. Les cultes d'Ulric et de Taal-Rhya furent eux rétablis sans difficulté.

En 2451, le Tsar retira la garnison et nous ordonna de nous occuper de notre propre défense. Le phénomène était assez général. Comme les autres colonies, nous protestâmes. Comme les autres colonies, nous fûmes ignorés. Alexis Chokin I, assisté de ses fils et petit-fils Alexis II et III, mit au point certaines mesures défensives et — pour raccourcir une longue histoire — Bolgasgrad a suivi sa propre route. Les cultes d'état furent abandonnés et remplacés par le culte des Anciens Alliés.

Quelques émissaires nous ont transmis des protestations officielles et des menaces voilées ; nous les avons reçus poliment, nous les avons écoutés poliment et nous les avons renvoyés poliment à la capitale.

Depuis, nous avons reçu diverses menaces, mais qui n'ont été suivies d'aucune action. Tout cela est raisonnable — ils nous ont dit de nous débrouiller, et c'est ce que nous faisons. Ils n'aiment peut-être pas *comment* nous le faisons, mais ce n'est pas notre problème.

Et qu'obtiendraient-ils en envoyant une armée ici ? Rien, si ce n'est l'affaiblissement de leurs propres forces et la destruction d'un obstacle utile.

En 2488, Alexis III a mené une expédition au-delà du fleuve à la chasse au Chaos. Oui, il est allé à leur recherche, ce qui représente bien plus que tout ce que le Tsar a jamais pu faire. Une pile de crânes d'Hommes-bêtes fut exposée en ville, ce dont peuvent témoigner de nombreux marchands qui nous ont rendu visite. Plus tard, on apprit qu'une partie des forces d'Alexis était composée de Mort-vivants. Cela provoqua une certaine confusion et des inquiétudes — après tout, s'apercevoir que votre Prince est en contact avec des Nécromants, il y a de quoi recevoir un choc — mais les gens ont vite réalisé que c'était leur intérêt qu'il avait à cœur. Et cela a *marché*.

Nous avons aussi connu quelques progrès dans les traitements des mutations de nos concitoyens — là aussi, l'ancien régime n'a obtenu aucun résultat.

Nous sommes conscients que beaucoup d'étrangers n'apprécient pas ce que nous faisons. Mais ça marche. Et comme on nous a laissés nous débrouiller par nous-mêmes — certains diraient que nous avons été abandonnés — personne ne se plaint. De plus, tant que Bolgasgrad tient, Kislev bénéficie d'une certaine protection contre le Chaos. Les gens ont tendance à oublier ce fait quand cela leur convient.

Le culte des Anciens Alliés a fait plus de bien aux gens que tous les autres cultes officiels. Ha, ha, il est normal que je dise cela — après tout, je *suis* un Clerc du culte des Anciens Alliés. Mais vous avez eu le temps de former vos impressions des lieux et vous pouvez juger par vous-mêmes. Le support pratique et spirituel du culte associé à l'audace et à la prévoyance des Chokin nous ont protégés jusqu'à présent.

Et nous ont aussi permis de refouler le Chaos, à notre façon modeste. Si l'on compare la situation actuelle et la situation ancienne, avec les cultes d'état qui prêchent la piété et la patience pendant que les Hommes-bêtes nous arrachent la tête, il n'est pas surprenant que nos citoyens soient heureux.

Si vous voulez en savoir plus, le culte des Anciens Alliés admet toujours avec une grande joie de nouveaux membres.

Rejoindre le Culte

Les PJ pourraient prétendre vouloir se joindre au culte afin d'examiner le temple. Ils pourront effectivement le faire, mais les événements ne tourneront pas exactement comme ils le prévoient. Le culte a eu suffisamment de temps et d'expériences pour se méfier des infiltrations et des techniques ont été développées pour régler ce genre de problème.

Un PJ qui exprime le désir d'adhérer au culte sera reçu en particulier par Leonid Barismann, en principe le lendemain. Barismann donnera des explications sur le serment de silence et le serment imprécatoire et annoncera au PJ qu'il devra assister à un deuxième entretien, dans un délai de deux jours, au cours duquel il recevra une potion de vérité et sera interrogé sur ses motivations.

La plupart des personnages réaliseront qu'ils n'iront pas au-delà de cet entretien et se mettront en quête de nouvelles méthodes pour entrer dans le temple. Certains peuvent malgré tout être assez entêtés pour vouloir passer le deuxième entretien.

La potion de vérité oblige le candidat à répondre la vérité à toutes les questions, toute la vérité, mais rien que la vérité ; l'astuce sera alors éventée. C'est à vous de décider si le personnage avoue simplement être un espion, ou si vous interprétez l'entretien dans son entier, en posant les questions en tant que Barismann et en laissant une chance au joueur de répondre — sincèrement, n'oubliez pas — pour son personnage.

En théorie, tout personnage assez stupide pour subir le test de la potion de vérité ne devrait pas pouvoir s'empêcher de laisser échapper le fond de l'histoire. Nous savons cependant que les joueurs — particulièrement ceux qui réalisent qu'ils font face à une situation "visiblement irréalisable" — peuvent se montrer diaboliquement inventifs. Nous ne pouvons pas écarter totalement la possibilité qu'un joueur découvre une manière jusque là inconnue de franchir ce système de sécurité.

Barismann sera bien sûr prêt pour toutes les ruses habituelles. Il ne quittera pas l'individu des yeux pendant qu'il absorbe la potion ; il s'assura que le personnage l'avale et que le gobelet est



vide. Son attention empêchera le remplacement de la potion par un produit inoffensif. Le personnage n'a pas droit au Test contre le *Poison* et les sorts et compétences d'Immunité contre les Poisons n'auront aucun effet réducteur. Barismann utilisera son *Sens de la Magie* pour vérifier que le PJ n'est sous l'effet d'aucun enchantement avant l'administration de la potion ; il peut ainsi repérer, par exemple, un sort *Décalage Illusoire* pré-lancé. Après l'administration de la potion, son *Sens de la Magie* lui permet de contrôler que le personnage est bien sous l'effet de la potion.

L'Affaire est Eventée

Le personnage révélera probablement qu'il est un espion lors du deuxième entretien ; il sera alors fait prisonnier et conduit dans la Cellule de Détention des Catacombes (voir p 104). La Cellule de Détention est le lieu où les PJ sont systématiquement expédiés s'ils sont surpris dans le temple et d'où ils pourront éventuellement s'échapper pour poursuivre l'aventure.

S'en Sortir Comme Cela

Dans le cas improbable où un personnage parvient à se sortir de l'entretien sans révéler ses intentions véritables, Barismann lui fait prêter serment et, comme d'habitude, le complète de la malédiction.

Le personnage a pu rouler Barismann, mais ce n'est pas possible avec la malédiction : elle agit immédiatement. Quand Barismann réalise ce qui se passe, l'intrus est envoyé dans la Cellule de Détention comme ci-dessus.

Le Serment Imprécatoire

Il évident que le sort de Magie Mineure *Malédiction* est très peu dissuasif quand on en vient à des serments de ce niveau. Nous avons déjà vu ce qu'il avait pu faire, ou ne pas faire, à Julius Olvaga. Il nous fallait donc une malédiction particulière, faite sur mesure, quelque chose qui fasse vraiment peur aux gens.

Dans un monde parfait, il ne serait pas nécessaire d'avoir recours au serment imprécatoire. Nous avons déjà traité le cas du pauvre vieux Julius, et les autres membres du culte ont bien trop peur de la malédiction pour ne serait-ce que songer à briser leur serment.

Cette peur annulerait même toute forme normale de contrainte magique. Mais ce monde est loin d'être parfait et il y a toujours l'ombre d'une chance pour que vous ayez à évoquer cette malédiction.

Le serment imprécatoire qui affecte un individu lui inflige une attaque soudaine. Les PNJ mineurs meurent brutalement. Leurs yeux sont exorbités, leur visage est rouge, ils s'écroulent tout crispés aux pieds des PJ qui leur ont fait rompre leur serment. Faites-les culpabiliser autant que possible.

Vous pouvez accorder quelques chances de survie aux PJ et aux PNJ principaux qui pourront servir ultérieurement. A condition que vous y teniez vraiment.

Si vous vous sentez d'humeur vicieuse, faites faire un jet dans la *Table des Morts Violentes et des Coups Critiques*, en utilisant un D6 pour déterminer la colonne à utiliser. Même s'il s'en tire, le personnage souffrira des effets d'un sort *Débilité* (sans Test de *Contre-Magie*) jusqu'à ce qu'il reçoive un sort *Exorcisme* incanté par un Enchanteur de niveau 4. Si vous êtes indulgent, vous pouvez simplement accabler le personnage de l'effet de la *Débilité*. Dans les deux cas, le personnage qui survit à cette malédiction acquiert 2D6 Points de Folie, en permanence.

Barismann peut retirer la malédiction d'un survivant, mais il lui faut une bonne raison pour cela, par exemple vouloir interroger l'individu. Celui-ci se réveillera alors dans la Cellule de Détention (voir *L'Affaire est Eventée*, ci-dessus), altéré par les 2D6 Points de Folie, désarmé et enchaîné au mur ; Barismann commencera immédiatement l'interrogatoire. Il finira par partir et laissera le prisonnier seul ; l'évasion peut alors être préparée pour remettre l'aventure sur rail.

Forcer l'Entrée

Ce n'est pas forcément une manière élégante d'entrer dans le temple, mais c'est peut-être dans le style de vos aventuriers.

Vous devez utiliser les règles standard de combat. Etudiez la *Table de Tactique de Défense du Temple* et soyez prêt à improviser des réactions si les PJ se livrent à des expériences farfelues, comme mettre le feu au temple, percer un trou dans le toit, ou se dissimuler derrière un groupe d'otages locaux.

Avec l'utilisation optimale de leurs ressources, l'avantage de la surprise et le secours de la carte d'Olvaga, un groupe organisé a des chances de franchir les barrages formés par les Mort-vivants et les gardes et d'atteindre les Catacombes.

Un groupe moins bien organisé risque d'être suffisamment retardé pour que Barismann, Alexis III et des renforts Mort-vivants arrivent — dix rounds après le déclenchement de la première alarme. Ce conflit tournera sans doute en impasse, pendant au moins le temps nécessaire à l'arrivée de la Milice et des autres citadins avertis par l'alarme. Les PJ doivent alors engager un combat de retraite, combattre à mort, ou être capturés et enfermés dans la Cellule de Détention.

L'objectif officiel du supérieur est de capturer ou de tuer tout intrus, mais il se contentera de les bloquer avec l'aide des zombies jusqu'à l'arrivée de Barismann et d'Alexis III. S'il croit que le temple est vraiment en danger — par exemple si les PJ gambadent et font valser les zombies comme des poupées — il hésitera pendant deux rounds puis il lancera toutes ses forces dans la bataille. Sa tactique la plus efficace emploie un sort *Rafale de Vent* qui retarde et désorganise les intrus.

TABLE DE TACTIQUE DE DÉFENSE DU TEMPLE (PROFILS DES DÉFENSEURS EN P 119-120)

	Arrivée sur les lieux	Tactiques/Ordres
Gardes Mort-vivants (1D4)	Immédiat	Ne quittent pas leur poste sans ordre. Immobilisent les vivants et ne les laissent pas bouger.
Gardes vivants (1D4)	Immédiat	Ne quittent pas leur poste sans ordre. Sonnent l'alarme et attaquent les intrus.
Initié 1	round 2	Donne l'alarme et appelle les domestiques Mort-vivants.
Domestiques Mort-vivants (10)	Jet de 1D20 : 1-3 — round 4 4-6 — round 6 7-20 — round 8	S'ils sont appelés par un Initié, ils se déplaceront pour Immobiliser les vivants et les tenir.
Initiés 2-5	round 6	Suivent les ordres du supérieur.
Supérieur	round 6	Improvise la défense et commande les Mort-vivants par l'intermédiaire des initiés.
Barismann	round 10	Commande les ours Mort-vivants ; prend en charge la défense.
Ours Mort-vivants (2)	round 10	Mettent les vivants en pièces.
Alexis III	round 18	Laisse une réserve de Mort-vivants pour bloquer l'accès aux Catacombes ; attaque les intrus et tue !
Réserve de 10 Mort-vivants	round 18	Immobilisent les vivants ; les empêchent d'entrer dans les Catacombes.

Aucun des Initiés n'a eu d'entraînement véritable au combat, mais ils ont tous participé aux chasses au Chaos d'Alexis III et ils savent comment épingler l'adversaire jusqu'à l'arrivée des forces véritables (Barismann, les Ours Mort-vivants et Alexis III).

Le supérieur peut envoyer des Initiés à l'Oratoire de Zuvassin pour prier pour une Grâce — précisément un Démon ou deux pour protéger son temple. Les chances de succès sont de 1% par Initié (à moins que vous ne soyez d'un autre avis, naturellement...) et, en cas de réussite, un Démon Mineur (à chance égale Khorne ou Slaanesh) apparaîtra et agira comme cela lui semble approprié pour défendre le temple.

Les profils et les compétences des habitants du Temple se trouvent en p 119-120. Les informations concernant les deux Dieux Renégats du Chaos du Culte (Zuvassin et Necoho) sont en p 97-98.

Stratagèmes et Ruses

Les PJ passeront probablement un certain temps à bâtir des plans diaboliquement astucieux pour entrer dans le Temple et/ou les Catacombes sans combattre.

Il est encore plus probable qu'ils essaieront des astuces évidentes.

Ils pourraient tenter de se faire passer pour un membre du culte, mais cela ne marchera pas car tous les membres se connaissent de vue. Et il est bien plus difficile de déguiser six personnes qu'une.

Ils pourraient aussi essayer d'entrer à l'occasion d'un office, en espérant passer inaperçu au milieu de la foule. Il n'y a que deux offices par semaine destinés aux convertis. A midi de Festag, le service dure une heure et est destiné à Necoho. A minuit de Backertag, c'est le service pour Zuvassin, qui est bien moins populaire. L'entrée principale est ouverte au début et à la fin de chaque office, mais les membres viennent tête nue et les initiés accueillent chaque membre personnellement à la porte.

La troisième alternative est de repérer un membre qui effectue des visites régulières au Temple et de mettre au point une personnification très bonne. Il n'existe qu'une personne qui corresponde à ce critère — le chirurgien Aleksandr Gapon (voir p 86) qui vient une ou deux fois par jour pour examiner les patients du Sanatorium ou pour réparer des corps en Quarantaine. La personnification d'un membre aussi connu est très difficile ; dans le temple, il est presque toujours accompagné d'un ou plusieurs initiés et un imposteur n'ayant pas ses compétences se fera remarquer très facilement.

Les fermiers et les commerçants locaux se rendent fréquemment à la porte de service, mais les affaires sont conclues à l'extérieur.

D'autres membres peuvent rendre des visites occasionnelles à des amis ou des parents malades, ou pour chercher conseil auprès du supérieur ou de Barismann, mais ces visiteurs sont toujours escortés par des initiés ou par le supérieur, qui seront prompts à remarquer la moindre irrégularité.

La Porte Secrète

Si les PJ sont en possession de la carte d'Olvaga, c'est l'entrée évidente. Ils ignorent que ce passage n'est pas surveillé, mais ils réaliseront sans doute que la porte secrète les mènera aux endroits qui les intéressent le plus — la bibliothèque et une possible entrée dans les Catacombes Naines dont Olvaga soupçonne la présence sous le temple.

Sécurité du Temple

L'entrée et les portes de service sont fermées et barricadées en permanence (**E** 4, **D** 10). Un fenestron de 15 cm x 15 cm permet au garde d'identifier les arrivants, en s'aidant avec une lanterne si cela s'avère nécessaire. Les visiteurs qui rechignent à laisser voir leur visage éveilleront les soupçons.

S'ils ont le moindre doute, les gardes se réfèrent au supérieur ; ils ont été prévenus des effets de la magie et des déguisements qui masquent les identités.

Les visites nocturnes sont rares et les gardes sont alors extrêmement prudents (+50 aux Tests d'*Observation*) mais, dans la journée, ils accepteront plus facilement les apparences (pas de modificateur).

Quand on lui demande d'examiner un visiteur, le supérieur pose des questions auxquelles seule la véritable personne peut répondre (ex. : « Quand nous sommes-nous vus la dernière fois ? »). S'il a encore des doutes, il appelera Barismann, qui utilise son *Sens de la Magie* pour détecter les éventuels sorts en action.

Si l'imposture est révélée, le garde ou le supérieur cherche à gagner du temps pendant que l'on va requérir Barismann. Celui-ci décide alors soit d'emmener et d'interroger le visiteur, soit de lui refuser l'entrée et de le faire suivre par un garde afin de découvrir son identité.

La porte secrète menant aux Salles du Conventricle est fermée par un énorme mécanisme de verrouillage. Pour l'ouvrir, il faut appuyer simultanément sur deux pierres placées à 2 mètres à droite de la porte, et à hauteur des genoux.

La porte et le mécanisme sont rarement employés ; toute recherche d'empreintes ou d'autres signes d'utilisation subit un modificateur de -50, à moins de disposer de la carte ; la porte et le mécanisme y sont clairement indiqués.

Légende du Plan

(voir Carte 10)



Notes Générales sur le Temple

Les personnages qui profanent les oratoires, autels et réceptacles magiques dédiés à Zuvassin (en saccageant la feuille d'argent du Feu Purificateur de Zuvassin dans l'emplacement 7, par exemple) reçoivent la visite d'une Démonette de Slaanesh visiblement hostile. Les démons propres à Zuvassin ne sont pas nombreux, mais il a convaincu une quantité surprenante de Démons appartenant aux autres de travailler occasionnellement pour lui.

Necoho, lui, n'est pas trop perturbé si les aventuriers profanent ses oratoires ou ses autels. Il apparaît en personne au coupable :

« Salutations. Je dois avouer que vous me placez dans une position bigrement intéressante. Normalement, rien ne me rend plus heureux que de voir des mortels profaner des autels et abattre des temples. Après tout, qu'est-ce que la religion, si ce n'est un mécanisme pour opprimer le peuple et accorder aux prêtres une vie facile et douillette ? Et que sont les divinités, dans ces conditions, à part des blagues pour les prêtres mortels ? Tôt ou tard, vous autres mortels, vous vous assagirez et réaliserez que tout cela n'en vaut pas la peine. Et ce n'est pas près d'arriver, vous pouvez m'en croire.

Le problème est, que faire lorsqu'il s'agit de la profanation de *mon* autel ? C'est différent. Je suppose que, en tant que Dieu du Chaos, j'ai droit à mes petites contradictions. Et j'ai investi tant de pensées dans celui-ci. Cela fait des siècles — si ce n'est des millénaires — depuis l'époque où j'ai dû dire aux gens ce qu'il fallait mettre sur un autel. En termes pratiques, cela n'a pas d'importance, mais les gens sont si déçus si vous ne leur donnez pas un concept que vous avez vous-même créé.

De toute façon, la situation est la suivante : vous disposez d'une semaine pour que le sanctuaire endommagé soit convenablement remplacé. Je comprend très bien que vous ne disposez pas des compétences ou des talents qui produisirent celui que vous avez abîmé, mais faites de votre mieux. Je reviendrai voir dans une semaine et si je n'aime pas ce que vous avez fait, je vous pèlerai comme un oignon.

Vous devez bien comprendre que je fais cela sans rancune. Comme je l'ai dit, en temps normal, j'aurais applaudi votre action. Mais vous savez comment cela se passe — ces gens ont décidé de m'adorer en tant que partie des... Vieux Amis ? Anciens Alliés, c'est ça, oui, merci. Alors, vous voyez, c'est pour *eux* que je dois le faire. Pour ma part, je m'y intéresse comme à ma première chemise, mais vous savez comment sont les choses. Où plutôt, vous ne le savez pas. Je suis sûr que vous me croyez sur parole.

A bientôt. Essayez d'en saisir l'esprit et amusez-vous dans votre travail. Bonne chance. »

Necoho est d'un calme et d'une sérénité suprêmes lorsqu'il délivre sa menace, et vous pouvez profiter de ses manières calmes et amicales pour irriter les joueurs autant que possible. En réalité, Necoho s'intéresse aussi peu à son propre sanctuaire qu'à ceux des autres divinités ; les chances pour qu'il vienne contrôler le travail effectué ne sont que de 10%. S'il y a effectivement eu un travail effectué, il le critiquera sans doute légèrement, puis dira que cela devrait aller ; si rien n'a été fait, il pourrait transformer les PJ en perce-oreilles — en expliquant très raisonnablement que, s'il était le seul en cause, cela ne le dérangerait pas outre mesure et qu'ils doivent comprendre qu'il ne fait pas ça par méchanceté — ou il peut exploser de rire et les féliciter pour ne pas s'être laissé impressionner par une divinité, puis accorder une grâce à chacun. En tant que MJ, vous devriez décider ce qu'il va faire selon la solution qui vous paraît la plus amusante et faire un jet de dé secret pour satisfaire les joueurs.

1. La Salle des Anciens Alliés

Un grand dôme de bois surplombe cette salle, s'élevant à près de 27 mètres du plancher ; le plafond est à 10,5 mètres partout ailleurs. Les bancs sont disposés de façon à former un T, centré sur le dôme sous lequel se trouve l'autel principal.

L'autel forme un V renversé, orné d'incrustations et de sculptures simples et géométriques ; ces décorations sont similaires à celles que l'on trouve sur les autels de bois d'Ulric, de Taal et de Rhya dans les temples kislevites, mais en plus simple.

Des poutres de bois à la patine sombre, rondes et voutées, soutiennent le dôme en bois à claire-voie, permettant à la lumière solaire et lunaire de tomber sur l'autel.
L'office de midi pour Necoho, celui de minuit pour Zuvassin et toutes les méditations privées des prêtres du temple et des initiés ont lieu dans cette salle.

Ecoute Indiscrete
Des observateurs installés sur le toit près du dôme peuvent écouter un office. Cela ne se fait pas totalement sans risque — toute maladresse en allant ou en revenant du dôme peut se transformer en chute de 30 mètres, fatale dans le pire des cas ; au mieux, les fidèles rassemblés remarqueront l'indiscret.

Si un personnage réussit cette action sans être repéré, les PJ pourront deviner les préceptes de base du Culte des Anciens Alliés. Avec un Test d'**Int** réussi, l'indiscret apprendra les informations contenues dans le *Document 10*. En cas d'échec, tout son travail et sa témérité ne devraient pas rester sans récompense — il peut au moins découvrir les noms des deux divinités et leurs doctrines de base.

2. L'Oratoire de Zuvassin

Cette pièce est une version réduite de la Grande Salle. Le dôme s'élève au-dessus d'un autel en grès dont le dessus sculpté représente un double Y, symbole de Zuvassin. Chaque fourche du Y encadre une dépression creusée dans le grès — ce qui rend le symbole imparfait ; elles sont toutes deux assombries par du sang et des cendres. C'est là que les guerriers adeptes de Zuvassin rendent hommage au Dieu Renégat en brûlant les trophées arrachés à leurs victimes Chaotiques.

Certains membres du culte ont fait offrande de victimes Chaotiques en remerciement de la guérison d'êtres chers, atteints par le fléau du Chaos, ou d'une expédition anti-Chaos particulièrement bonne, mais seul Alexis III, un Guerrier du Chaos adorateur de Zuvassin, se rend régulièrement à cet oratoire.

Toute personne qui se tient devant cet autel, qui fait une offrande sincère de son sang et qui s'engage à servir Zuvassin et à détruire le Chaos peut être acceptée comme adepte. Même s'il n'est pas accepté, un guerrier du Chaos sincère peut recevoir une Grâce de Zuvassin (voir p 98).

3. L'Oratoire de Necoho

Cette salle est aussi une version réduite de la Grande Salle, mais l'autel est remplacé par un bloc de bois octogonal décoré d'une étoile et d'un croissant de lune d'argent incrusté.

Necoho ne donne de grâce qu'à ceux qui se moquent des dieux. Un tel manque de respect pour eux n'amenant généralement que de la malchance, Necoho n'a pas beaucoup d'adorateurs. Et c'est exactement ce qu'il veut.

Mais toute personne qui a souffert par la faute des vertueux peut attirer sa sympathie. Une grâce appropriée peut prendre la forme d'un succès automatique lors d'un Test de *Contre-magie* contre les effets de toute magie cléricale, ou le succès automatique d'un Test de *Peur* ou de *Terreur* provoqué par un pouvoir divin ou démonique.

L'Hôpital et la Salle Inférieure

Les massifs murs de grès de cette construction remontent à plus de 400 ans, lors de la construction de l'oratoire et de l'hôpital de Shallya. Les pierres de ces murs, aux formes grossières, offrent un contraste saisissant avec celles des Quartiers du Personnel du Temple et de la Bibliothèque, finement travaillées et plus résistantes. Dévoré par le feu lors des Incursions du Chaos il y a deux siècles, le toit et l'intérieur des bâtiments furent restaurés par Alexis I en 2410.

4. Quarantaine

Cette salle est peinte en blanc ; une allée longe ses murs et entoure un puits rectangulaire central. C'est ici que les morts sont transférés pour être animés ; la plupart sont des membres du culte, mais il peut y avoir quelques corps de voyageurs, d'aventuriers ou de mutants à l'apparence relativement normale, et même des squelettes autrefois enterrés.

Les cadavres pouvant être transformés en gardiens Mort-vivants sont sélectionnés depuis les jeunes ayant atteint leur taille adulte jusqu'aux plus âgés de condition physique modérément bonne. Ceux dont les capacités physiques sont amoindries — vieillards décrépits, victimes de maladies atrophiantes ou de mort violente, etc. — sont soit animés pour constituer une réserve de gardiens, soit gardés comme réserve de pouvoir spirituel.

Le processus pour relever les morts suit les séquences suivantes :

1. L'esprit du cadavre (ou un autre esprit qui convient) est évoqué magiquement puis lié au corps. A ce stade, le corps est techniquement un zombie.

2. Le lien entre l'esprit et le corps est renforcé et affiné par des enchantements, puis relié à des sources de pouvoir magique grâce à d'autres enchantements.

3. La substance du corps est conservée avec des enchantements.

4. Les contacts avec les contrôleurs des Mort-vivants (clercs, porteurs des emblèmes de la Milice et autres adeptes nécromantiques) sont renforcés et reliés aux sources de pouvoir magique qui les alimentent.

La procédure varie considérablement selon l'état du corps, la durée de la séparation entre le corps et l'esprit, la disponibilité de l'esprit original pour l'animation du corps, et autres considérations. Le gardien Mort-vivant est généralement prêt pour le service en deux ou trois semaines.

A l'arrivée des PJ, un homme d'âge moyen (cause de la mort indéterminée) et une jeune femme (noyade) sont en cours de traitement. Tous deux sont animés. L'homme avait prouvé ses capacités dans la manipulation du pouvoir spirituel et on lui accorde une attention particulière pour réaliser l'exploitation optimale de son potentiel. La jeune femme n'est pas un cadavre très intéressant et l'esprit original rechigne à rejoindre son ancien corps ; sa mort fut, semble-t-il, très traumatisante.

5. Nécronium

La source de pouvoir, les régulateurs et l'attirail magique qui produisent les Mort-vivants de Bolgasgrad sont rassemblés dans cette combinaison d'oratoire et d'atelier de magie. La principale source de pouvoir et d'enchantement vient de l'autel-pierre runique. Consacré par Necoho et Zuvassin, travaillé avec les enchantements et les inscriptions runiques de Sulring Durgul, c'est un focus magique dont le pouvoir et la complexité sont exceptionnels.

La substance de l'autel-pierre runique ressemble à du marbre blanc contenant des impuretés rouges et vertes ; mais, à température ambiante, c'est un liquide maintenu en place par des enchantements. Le personnel est protégé de l'exposition à cette substance par un champ de force permanent. Ce champ de force ne s'applique qu'aux matériaux organiques (comme les PJ) ; les métaux, par exemple, le traversent.

Tout ce qui touche l'autel-pierre runique lui-même est instantanément transformé en énergie magique pure. L'essentiel en est absorbé par la pierre, sauf une fraction qui est renvoyée sous forme de lumière. Les observateurs sont instantanément éblouis ; la vision revient au bout de quelques minutes, mais le *Sens de la Magie* et la *Conscience de la Magie* ne reviennent à la normale qu'au bout de plusieurs heures. Les personnages risquent de ne pas pouvoir faire la distinction entre les objets magiques et ordinaires et de se méprendre sur les détails et la signification des impressions floues et distordues qu'ils perçoivent.



L'autel-pierre runique est gravé magiquement d'une profusion incroyable de runes et de vastes inscriptions en Magikane, Arcane Elfe, une forme obscure du Classique Occidental et un langage peu connu similaire à la Magikane Démonique. Les personnages dotés d'une bonne mémoire ou de reproductions peuvent reconnaître plusieurs runes similaires à celles incrustées dans les murs de Chernozavtra.

Les inscriptions en Magikane comprennent plusieurs sorts Elémentaires et Nécromantiques, ainsi que des douzaines d'autres sorts inconnus des PJ, mais tournés d'une façon étrange et inhabituelle. Les inscriptions en Arcane Elfe (d'autres sorts Elfes anciens) ne peuvent être lues par les PJ. Le Classique Occidental obscur consacre cet autel à Necoho et invoque son aide pour ceux qui emploient les magies de cette salle ; les PJ pouvant lire le *Langage Secret — Classique* reconnaîtront le mot "Necoho" s'ils l'ont vu, ou entendu, précédemment et comprendront le but général de l'inscription. Le langage ressemblant à la Magikane Démonique est une forme de langue du Chaos et consacre cet autel à Zuvassin ; les PJ pouvant lire la *Langue Hermétique — Magikane Démonique* le comprennent, mais pas les détails de la consécration.

Un large brasero se dresse à la droite de l'autel-pierre runique, il brûle avec éclat, mais sans chaleur. Un assortiment de barres rondes de métal bosselé, en forme d'haltères aplaties ou de clés à molette bulbeuses sont posées sur le feu froid. Les poignées ont été travaillées avec diverses runes peu courantes. Ces outils servent lors des rituels et des procédures permettant de relever, de conserver et d'alimenter les Mort-vivants.

Les personnages ne peuvent pas deviner leur fonctionnement et leur usage, mais n'importe quel initié peut expliquer comment ils sont employés. Ils pourraient aussi expliquer que, s'ils ne sont pas utilisés conjointement avec l'autel-pierre runique, ils ne fonctionnent pas — ils fondent, ou ils absorbent toute l'énergie magique de tous les objets magiques sur un rayon de trente kilomètres, ou tout ce qui vous vient à l'esprit. Les PJ ont mieux à faire que de s'amuser avec tout ça ; n'ayez donc pas peur de leur faire payer le temps perdu.

6. Sanatorium

C'est un petit hôpital pour les membres du culte. Conçu initialement pour le traitement des mutations et des maladies dérivées du Chaos, il est aussi accessible aux victimes d'autres afflictions, lorsque le médecin juge les soins réguliers et la surveillance nécessaires. Les patients peuvent aussi se remettre des effets du Feu Purificateur de Zuvassin (7).

Les enfants des membres du culte sont amenés au temple, où les parents acceptent le serment imprécatoire en leur nom, faisant ainsi

d'eux des membres du culte. Les enfants sont ensuite amenés devant l'Oratoire de Zuvassin (2) ; un court rituel permet de détecter toute trace du Chaos. S'ils en portent, ils sont exposés au Feu Purificateur de Zuvassin. De la même façon, tout membre du culte soupçonné d'une mutation ou d'une maladie liée au Chaos est amené devant l'Oratoire de Zuvassin, puis, éventuellement, exposé au Feu Purificateur.

Au moment présent, le Sanatorium est inoccupé.

7. Le Feu Purificateur de Zuvassin

La porte de cette salle est verrouillée en permanence (**E** 4, **D** 10).

La pièce est totalement obscure — elle n'a pas de fenêtres, de fentes d'éclairage ou de réserves pour des lampions ou des torches. Un socle de pierre supporte ce qui semble être un tonneau géant, de plus de 2 mètres de profondeur et de 1,5 mètres de large. Une poutre de bois le surplombe et porte un brayer et un treuil qui permettent d'y plonger les gens et de les ressortir. L'intérieur est couvert d'une épaisse feuille d'argent martelé et un couvercle, lui aussi couvert d'une feuille d'argent, ferme presque parfaitement — mais pas entièrement — le tonneau.

Une série de mots inscrits dans la feuille d'argent entoure ce couvercle, le langage ressemblant à la *Magikane Démonique* — tout personnage disposant de la compétence peut comprendre, sur un Test d'**Int** réussi, que le tonneau est consacré à Zuvassin et qu'il défait l'œuvre du Chaos.

Pour purifier une victime des traces, maladies ou mutations du Chaos, celle-ci est placée à l'intérieur du tonneau, le couvercle est refermé et le Feu Purificateur de Zuvassin est invoqué par l'intermédiaire d'un court rituel (voir ci-dessous).

8. La Salle Inférieure

C'est la salle d'entrée du temple. Un zombie et un initié l'occupent en permanence pour accueillir les membres et éviter les intrusions dans le temple.

L'initié est assis à une table où il peut lire, écrire, tenir des livres de compte ou vaquer à d'autres occupations. Le zombie se tient près de la porte. Lorsqu'il sent la vie de l'autre côté de la porte, il se met en position pour pouvoir Immobiliser toute personne qui entre. Son mouvement signale à l'initié que quelqu'un s'est approché de la porte.

En principe, un membre qui se rend au temple frappe, s'identifie et annonce la raison de sa visite. Si le visiteur ne frappe pas ou ne s'identifie pas, l'initié estime que c'est un intrus ; il prévient alors le supérieur ou sonne l'alarme, selon ce qui semble approprié.

Les Quartiers du Personnel du Temple

Les murs sud et est faisaient partie du temple de Shallya, 600 ans auparavant. Les constructeurs avaient récupéré dans les ruines Naines locales du grès résistant et finement travaillé. Les bâtiments furent ravagés par le feu lors de la dernière Incursion du Chaos et reconstruits par Alexis I voici une centaine d'années.

Le Feu Purificateur de Zuvassin

Le Feu Purificateur n'est pas modéré. Le tonneau ressemble à un four à micro-ondes magique qui provoque l'échauffement et l'évaporation des matières du Chaos. Il pourrait même détruire les Pierres Distordantes, mais personne n'a jamais essayé. Plus la victime contient de Chaos, plus la chaleur est grande et plus la tension est importante. La chaleur n'inflige pas de brûlure physique et ne laisse pas de traces, mais son action intérieure se révèle par une fièvre élevée accompagnée de délire, de douleurs articulaires et d'une faiblesse intense.

Le Feu Purificateur inflige 1D6 **B** (sans tenir compte de **E**, armure ou autres considérations) par mutation détruite. Lorsque le feu traite une créature ou un adepte du Chaos, tel qu'un Guerrier du Chaos, un Homme-bête ou une Harpie, il inflige 4D6 **B** de plus. Ces dommages supplémentaires ne s'appliquent pas aux membres du culte des Anciens Alliés. Les victimes entraînées en dessous de 0 **B** doivent faire un jet dans la *Table des Morts Violentes et des Coups Critiques* (**WJRF**, p 125). Les survivants gagnent un Point de Folie par point de **B** perdu dans le Feu Purificateur.

Après le passage dans le Feu Purificateur, ce qui reste — que ce soit mort ou vivant — est complètement libéré du Chaos. Même un Homme-bête redeviendra complètement Humain après un nettoyage par le Feu.

ACTIVITÉ ROUTINIERE

A l'arrivée des PJ, deux initiés sont de garde aux portes et les autres sont dans leurs cellules, en train de méditer ou de dormir. Ce n'est pas très réaliste, mais c'est plus simple que de se préoccuper des activités de chacun.

Si, une fois entrés, les PJ demandent où sont tous les membres du personnel, les initiés pourront aller et venir, lustrer la feuille d'argent du Feu Purificateur ou dire des prières dans la Grande Salle.

9. Le Réfectoire

Ce n'est guère plus qu'une grande salle pleine de tables et de bancs. Le seul occupant visible est une petite souris à la recherche de miettes. En combat, les tables à tréteaux et les bancs font d'excellents obstacles à contourner et à franchir. Des personnages discrets peuvent se glisser dessous et se cacher.

10. La Cuisine

Les initiés épluchent des légumes, préparent des repas, font du pain, lavent les plats et s'occupent d'autres tâches ménagères à différents moments de la journée. De jour comme de nuit, un initié y est toujours de permanence, à maintenir les fours en marche et à surveiller la porte de la cuisine, à côté de laquelle se tient un zombie qui "annonce" les visiteurs grâce à sa capacité à *sentir la vie* (voir 8 ci-dessus).

11. La Chambre du Supérieur

Le supérieur (Viktor Stragoff, p 119) s'y trouve tout le temps, ce qui est une simplification de la mise en scène ; mais vous pouvez décider qu'il est occupé à droite ou à gauche, à superviser la préparation du repas, ou à réprimander des initiés si cela vous convient.

12-16. Les Quartiers des Initiés

Deux lits par cellule, mais généralement l'un des occupants est de garde, accomplit des corvées ou s'affaire autrement dans le temple.

17. Quartiers de Leonid Barismann

Barismann se trouve dans les Catacombes à l'arrivée des PJ, en train de méditer dans la Tribune du Réservoir d'Esprit (voir p 100). La porte de la chambre est verrouillée (**E** 3, **D** 7). La pièce est plus petite que celle du supérieur, puisque celui-ci est le chef nominal du temple, même si Barismann est son supérieur dans le culte. On peut voir les éléments suivants dans la chambre :

Coup d'œil rapide : La chambre est inoccupée. Elle contient un seul lit, soigneusement fait, une table et un tabouret. Un lampion éteint et un livre ouvert sont posés sur la table. Un tapis en peau d'ours s'étale sur le sol. Le lit est flanqué de deux coffres.

Examen attentif : (2 mn) Les coffres contiennent des vêtements. Le livre est en fait un carnet rempli de notes griffonnées de façon désordonnée dans une écriture serrée. *Sens de la Magie :* Aucune magie dans la chambre.

Recherche Accélérée : (10 mn) Les notes concernent l'historique de Bolgasgrad, mais ce sont des notes personnelles, qui ne sont pas destinées à un lecteur et sont donc difficiles à suivre.

Recherche Approfondie : (30 mn) Les murs, le plancher et le plafond sont apparemment solides. Le carnet appartient à un certain Leonid Barismann, vicaire du temple et, apparemment, Clerc de deuxième niveau ou plus. Une des sections du carnet contient un tableau résumant l'histoire de Bolgasgrad. *MJ : Donnez aux joueurs le document 11.*

18. Le Conventricle

La porte secrète menant au Conventricle est fermée par un énorme mécanisme de verrouillage. Pour l'ouvrir, il faut appuyer simultanément sur deux pierres placées à 2 mètres à droite de la porte et à hauteur des genoux. La porte et le mécanisme sont rarement employés ; toute recherche d'empreintes ou d'autres signes d'utilisation subit un modificateur de -50, à moins de disposer de la carte ; la porte et le mécanisme y sont clairement indiqués.

Les membres originaux du Conventricle du Chaos se réunissaient dans cette salle secrète pour discuter d'hérésie et de rébellion. C'était aussi un oratoire qui leur permettait d'invoquer et d'adorer Zuvassin et Necoho avant la rupture officielle avec les cultes d'état.

La pièce ne contient ni lampions ni torches ; les PJ doivent s'éclairer par leurs propres moyens. Plusieurs caisses de bois contenant de vieilles chroniques du temple sont empilées contre le mur avoisinant la porte secrète.

Si les PJ disposent de leur propre source de lumière, ou s'ils sont entrés en plein jour, utilisez la description *Coup d'œil rapide 1*. S'ils ne peuvent pas voir ce qu'il y a, utilisez la description *Coup d'œil rapide 2*.

Coup d'œil rapide 1 : Lorsque vous appuyez sur les deux pierres, la porte s'ouvre avec un grincement aigu. Une pile de caisses s'élevant à hauteur de poitrine chancelle et s'écroule loin de vous. Déclarez vos intentions pour ce round. S'ils réussissent leurs Tests d'*Initiative*, les PJ ont le temps de saisir les caisses avant leur chute. Sinon, elles s'écrasent sur le sol ; procédez alors comme ci-dessous.

Coup d'œil rapide 2 : Lorsque les deux pierres sont enfoncées, la porte s'ouvre avec un grincement aigu. Quelque chose bouge dans les ténèbres. Déclarez vos intentions pour ce round.
La pile s'écroule dans la pièce, éparpillant son contenu, sauf si quelqu'un a une intuition heureuse et réagit. L'initié de la cuisine entend le bruit, hésite pendant deux rounds puis vient jeter un coup d'œil par la porte arrière.

Des PJ dégourdis bondiront dans la pièce et refermeront la porte secrète. L'initié ne verra rien d'intéressant, haussera les épaules et s'en retournera dans la cuisine.

Des PJ niais resteront là en laissant la porte grande ouverte quand l'initié arrivera. Il sonnera alors l'alarme et la ruse sera éventée.

Examen Attentif : (nécessite de la lumière, 2 mn) L'air est vicié et sent le moisi. Les caisses contiennent des piles de papiers datant des années 2480 et 90. La porte de bois qui est à l'opposé est fermée. Huit chaises sont entreposées sur une table, de façon désordonnée, contre un des murs. Une étoffe recouvre un empilement d'objets dans l'angle nord-ouest. *Sens de la Magie :* les objets contiennent quelque chose dont l'aura magique est faible et la pièce donne l'impression d'avoir été employée comme un atelier de magicien ou comme un oratoire.

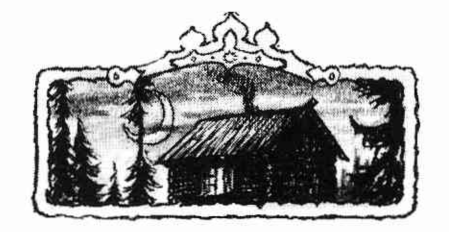
Recherche accélérée : (5 mn) La porte de bois n'a pas de fermeture et n'est traversée par aucune lumière, aucun son. Les objets couverts semblent être du vieux matériel liturgique, comprenant deux petites figurines sculptées : l'une a la forme d'une clé anglaise, l'autre représente un cylindre de bois sombre incrusté d'un croissant de lune et d'une étoile en bois clair. *Sens de la Magie :* Ce sont les sources de la faible aura magique. Ils donnent l'impression d'être des objets sacrés, mais l'aura est très faible.

A l'origine, ces objets servaient pour évoquer et adorer Zuvassin et Necoho, mais ils furent remplacés par des Oratoires plus élaborés (2-3). Ils peuvent encore servir pour communiquer avec les deux Dieux Renégats, mais les chances de réponses sont presque nulles.

Recherche Approfondie : (30 mn) Les objets sont ou terriblement ordinaires, ou désespérément obscurs parce que vous ne savez que très peu de choses sur ces cultes et vous ne pouvez rien en tirer. Le nom *"Zuvassin"* apparaît plusieurs fois — les personnages compétents en *Théologie* ont droit à un Test d'**Int** pour reconnaître le nom d'un vague Dieu Renégat du Chaos.

19. Passage Secret

Les murs du passage étant en vieilles pierres, même un Orque pourrait deviner que les deux panneaux de bois sont des portes secrètes. L'ouverture du panneau se fait par une dépression dans le sol, à sa base ; il faut y glisser un doigt, pousser sur une fine tige métallique, ce qui libère le loquet du côté du panneau. Celui-ci peut être repoussé de 45 cm dans un renfoncement et les PJ pourront se faufiler dans l'armoire qui se trouve derrière. Pour refermer un panneau, il suffit de le ramener jusqu'à ce qu'un déclic se fasse entendre. La première fois l'ouverture du panneau prend trois rounds, les fois suivantes, deux seulement.



Pour ceux qui préfèrent les approches moins subtiles, les caractéristiques de chaque panneau sont **E** 2, **D** 6.

20. La Bibliothèque

La porte de la bibliothèque n'est pas verrouillée.
Les descriptions suivantes supposent que les recherches sont effectuées par 2-4 personnes disposant de la compétence *Alphabétisation*. Différentes compétences ou suppositions inspirées peuvent accélérer l'entreprise.

Coup d'œil rapide : La pièce est remplie d'étagères ; leurs contenus semblent être les suivants : mur sud — folios et manuscrits importants ; murs est et nord — des piles de parchemins et de papiers, des petites boîtes, de la taille des manuscrits, fermées par un ruban. Le centre est occupé par un bureau et une chaise et les angles nord-ouest et sud-ouest par deux tables plus petites. Quelques papiers sont éparpillés sur le bureau.

Examen attentif : (2 mn) Aucun des folio et des manuscrits n'est étiqueté, mais tous portent un numéro de catalogue. L'essentiel des livres concerne les cultes d'état, l'agriculture et les soins des animaux, le génie civil et les soins physiques. Deux collections plus restreintes traitent des thèmes historiques et théologiques. *Sens de la Magie* : Néant.

Recherche Accélérée : (10 mn) Tous les livres, à l'exception de cinq ou six, datent d'au moins cinquante ans. Un catalogue des manuscrits traîne sous l'un des bureaux des copistes. Test d'*Observation* : Les écritures correspondent aux annotations sur la carte d'Olvaga.

Recherche approfondie : (30 mn) Le catalogue ne contient aucune référence à des sources magiques ou nécromantiques, il n'y figure aucune mention du nom de Sulring Durgul. Les documents concernant les cultes d'état n'ont pas été touchés depuis des années. Deux références du catalogue, libellées "Histoire Locale" et "Références du Culte", vous font découvrir deux liasses de manuscrits intéressants. *MJ : Donnez aux joueurs les documents 10 et 11.*

21. Réserve (Entrée des Catacombes)

Le sol est jonché de caisses et de coffres contenant du vieux matériel des cultes d'état — des tentures murales portant les motifs d'Ulric et de Taal-Rhya, des vêtements sacerdotaux, des nappes d'autel, de vieilles bougies consumées, des encens éventés, des emblèmes sacrés, etc. Quatre coffres remplis de voilages de dentelle et autres objets délicats occupent la moitié ouest de la pièce ; ils sont fixés à la trappe ainsi recouverte. Pour la déverrouiller, il faut soulever le couvercle du coffre sud-ouest et presser un bouton qui se trouve dans son fond. La trappe se relève et pivote autour de son bord sud.

Les PJ peuvent être obligés de chercher la trappe et son mécanisme d'ouverture, ou bien, si vous ne voulez pas attendre pour les envoyer dans les catacombes, le dernier à l'avoir utilisée l'a laissée entrebâillée. A vous de choisir.

Le Culte des Anciens Alliés

Ayant à faire face à la menace permanente des Terres Incultes du Chaos et à l'indifférence apparente du Tsar, Alexis Chokin I, avec les autres membres éminents de Bolgasgrad, avait formé le Conventricle, une société secrète dont le but était de trouver des solutions aux problèmes de la ville.

Ces réunions trouvèrent leur apogée lorsqu'un pas audacieux et radical fut franchi et Bolgasgrad n'a pas eu jusque là à s'en plaindre. Un pacte fut d'abord conclu avec un Dieu Renégat du Chaos du nom de Zuvassin le Défaiseur qui entreprit de chasser toute influence du Chaos dans Bolgasgrad et sa région. Pour contrer toute menace de corruption dans l'alliance avec Zuvassin, un pacte fut scellé avec un autre Dieu Renégat du Chaos nommé Necoho le Sceptique. Ces deux divinités sont révérées sous le nom des Anciens Alliés.

Zuvassin accorde volontiers à Sulring Durgul le droit de mener à bien ses pratiques nécromantiques car elles minent les lois de la mort, dans une certaine mesure ; il a autorisé le culte à employer le Feu de Zuvassin, dont le processus magique détruit les effets du Chaos chez ceux qui en sont marqués. Le rôle de Necoho est essentiellement d'empêcher Zuvassin d'acquérir une influence trop dangereuse sur les membres du culte.

Compétences Spéciales et Sorts

Barismann, le supérieur, et les initiés du culte possèdent quelques sorts et compétences inhabituels, parmi leurs capacités indiquées p 119. En voici la liste :

INVOCATION DU FEU PURIFICATEUR DE ZUVASSIN
Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 1
Portée : Doit être lancé dans la pièce où se trouve l'appareil (7 sur le plan du temple)
Durée : Spécial
Composants : Voir p 95

Ce sort appelle le Feu Purificateur de Zuvassin pour qu'il purifie des effets du Chaos, comme cela est expliqué en p 95. Le patient doit être à l'intérieur de l'appareil avant le lancement du sort et le couvercle doit être rabattu.

DÉTECTION DES TRACES DU CHAOS
Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 1
Portée : Toucher
Durée : Permanent
Composants : Néant

Le lanceur de ce sort prend instantanément et précisément conscience des effets que le Chaos a eus sur une seule créature. Cela comprend les mutations, les effets psychologiques (tels que les Points de Folie acquis après des rencontres avec le Chaos) et les effets des potions de Radici (voir p 101).

CONTROLE DES MORT-VIVANTS
Cette compétence permet à un personnage de contrôler les Mort-vivants du temple et des catacombes comme s'il était un Nécromant — voir **WJRF**, p 175-176.

Les Dieux Renégats

De par sa nature, le Chaos porte les germes de sa propre destruction parmi ses possibilités infinies.

Tous les Dieux du Chaos rassemblés sous l'appellation des Dieux Renégats sont opposés au développement du Chaos — certains parce que la victoire du Chaos conduirait automatiquement à un état constant, et ce ne serait donc plus vraiment du Chaos, d'autres pour des motifs autres et variés. Bolgasgrad s'est alliée à deux des Dieux Renégats afin de se protéger du Chaos : Zuvassin le Défaiseur et Necoho le Sceptique.

Zuvassin le Défaiseur — Dieu Renégat du Chaos

Description
Zuvassin est un gaspilleur, il cherche constamment à détruire ce que d'autres ont créé et à gâcher ce qu'ils tentent de réaliser. Sa conception du Chaos est de s'assurer que rien ne prend la tournure attendue et que les plans tournent toujours mal. Ses sabotages ne se limitent pas au Chaos ; il gâchera volontiers n'importe quoi pour n'importe qui ; il a quand même été catalogué par les Erudits Humains comme Dieu Renégat parce que c'est un Dieu du Chaos qui agit contre le Chaos. Il peut apparaître à ses adorateurs sous de multiples aspects, mais il choisit souvent la forme de ce qu'ils redoutent le plus, ou d'un membre de leur propre race, mais hideusement déformé. Quelle que soit la forme, il rit toujours.

Alignement : Chaotique

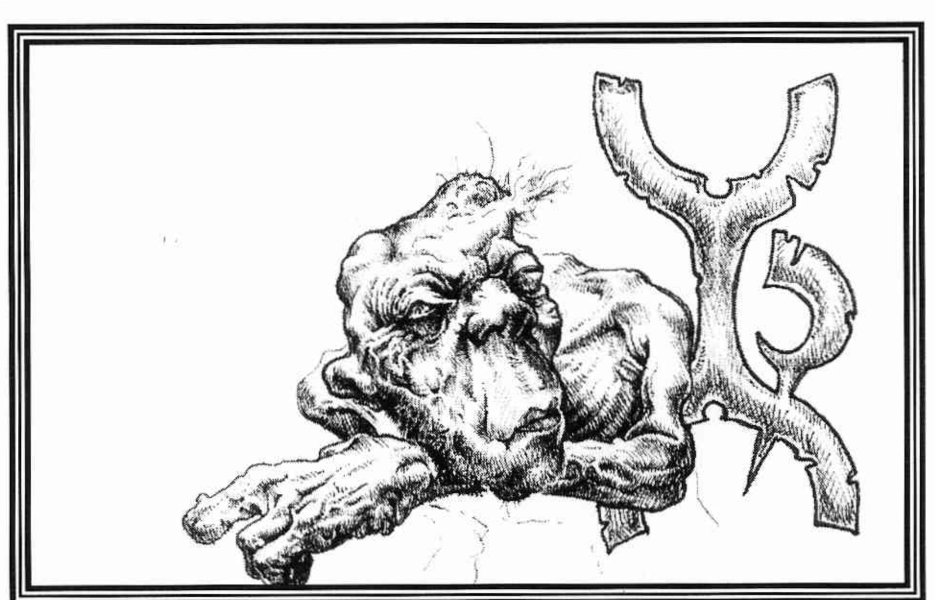
Symbole
Le symbole de Zuvassin représente deux Y en vis-à-vis, le dessin est normalement incomplet ou mal fait, d'une façon ou d'une autre ; il peut en manquer un morceau ou, au contraire, il peut y avoir un bout en plus.

Zone d'influence
Son principal succès est jusqu'à présent Bolgasgrad, mais Zuvassin dispose de multiples cultes l'adorant un peu partout dans le Vieux Monde.

Il est prêt à offrir ses services partout où les gens veulent que les choses tournent mal — et il fait chavirer leurs propres projets par la même occasion. Il lui est arrivé de s'approprier des cultes dont les membres pensaient adorer d'autres Dieux du Chaos, afin de se réjouir de leur confusion et de leur souffrance lorsqu'il les a abandonnés.

Temples
Comme la majorité des autres Dieux du Chaos, Zuvassin est adoré en secret dans des temples secrets improvisés, dans des caves, ou dans des clairières de zones forestières. Le Temple des Anciens Alliés est le seul temple connu dans le Vieux Monde qui lui soit consacré, mais — comme toujours — cela ne signifie pas que d'autres existent qui sont encore inconnus.

Amis et Ennemis
Zuvassin est un ennemi de tout le Chaos, y compris des autres Dieux Renégats, mais il lui est arrivé de s'allier à d'autres Dieux du Chaos pour bouleverser des plans quelque part ; par exemple, il peut aider Khorne pour contrer Slaanesh (et réciproquement), si l'un des Dieux du Chaos a un projet qui paraît infaillible.



Jours Sacrés
Zuvassin n'a pas de jour sacré véritable, mais, à Bolgasgrad, un office régulier lui est consacré.

Conditions requises par le culte
Comme les autres Dieux du Chaos, Zuvassin ne rejette personne qui soit assez fou pour lui offrir sa loyauté ; les termes les plus exhaustifs ne l'inquiéteront pas, car il s'estime capable de faire mal tourner les choses si cela lui convient.

Commandements
Zuvassin n'impose aucun commandement à ses adeptes, car toute personne vraiment imprégnée par son esprit devrait être capable de faire échouer n'importe quelle instruction.

Utilisation de Sorts
Les Enchanteurs adeptes de Zuvassin peuvent utiliser des sorts de tout genre, mais à chaque fois qu'ils en lanceront un, il y a 5% de risques pour qu'un problème apparaisse. Dans de telles circonstances, faites un jet dans la table suivante :

1D6	Résultat
1-2	Néant
3-4	Inversé
5-6	Différent

Néant : Rien ne se passe, mais l'incantateur perd ses Points de Magie comme si le sort avait réussi.

Inversé : Le sort est lancé, mais ses effets sont inversés d'une certaine façon. Par exemple, une *Boule de Feu* explosera au visage de l'incantateur, une *Guérison des Blessures* provoquera des dommages, ou une Evocation produira une créature éprouvant une haine intense pour celui qui l'a appelé.

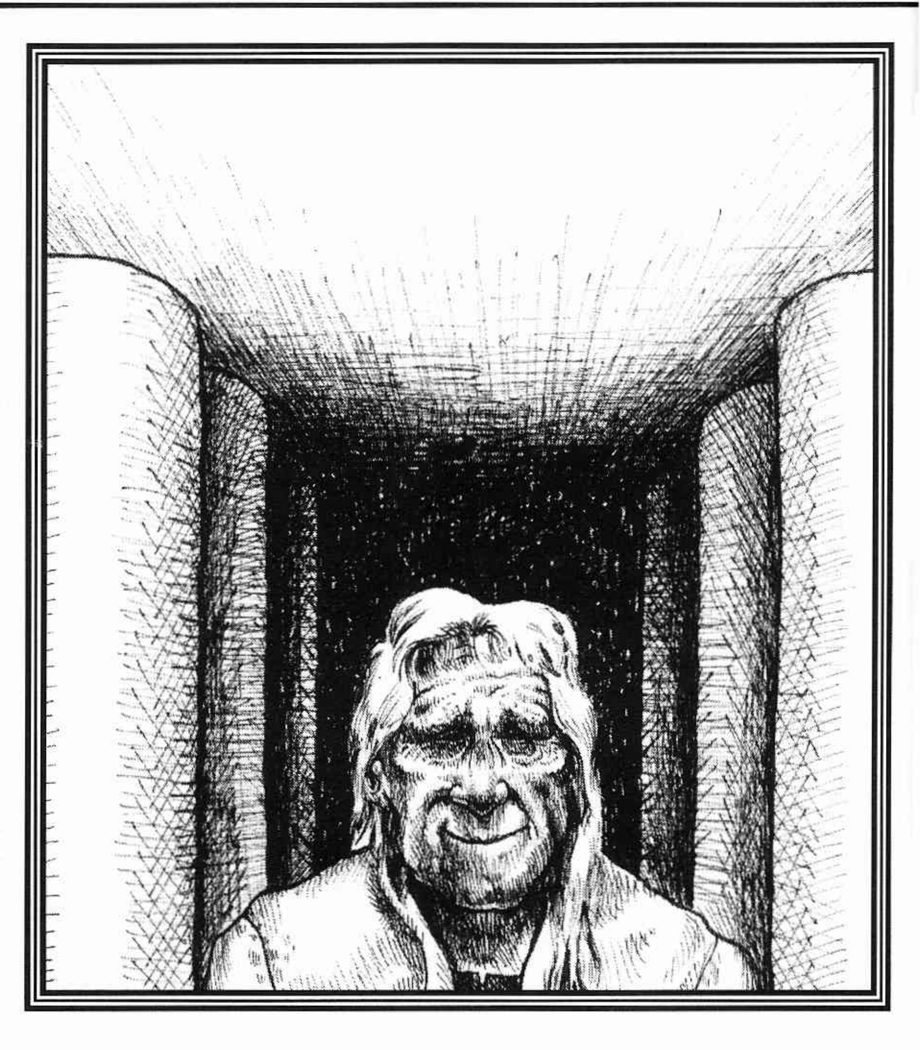
Différent : Un sort différent, choisi aléatoirement au même niveau et dans le même type de magie, est lancé au lieu de celui souhaité. Ce n'est pas forcément un sort que le magicien connaît et les Points de Magie dépensés sont ceux du sort prévu à l'origine.

Compétences
Aucune compétence spécifique n'est associée à Zuvassin. A la place, chaque fois qu'un adepte acquiert un niveau, il doit perdre une compétence, sélectionnée aléatoirement.

Epreuves
Zuvassin n'impose pas d'épreuves à ses adeptes. Lorsqu'un jet dans la *Table d'Avancement des Clercs* indique une Epreuve, le résultat doit être traité comme un jet de 06-10.

Grâces Divines
Zuvassin n'accorde que très rarement des Grâces à ses adeptes. Lors des rares occasions où cela se produit, leur forme est presque toujours la même : pendant une heure, les ennemis de l'adepte voient tous leurs Tests échouer automatiquement.

Parfois, les Tests du personnage béni échouent durant la même période, ou pendant l'heure qui suit.



Necoho le Sceptique —Dieu Renégat du Chaos

Description
La nature Chaotique de Necoho se manifeste dans la contradiction qui devrait rendre son existence impossible : c'est une divinité qui est hostile à l'idée générale des divinités et des religions. Il est inutile de dire que ses adeptes sont rares, même pour un obscur Dieu Renégat du Chaos, et son nom ne se trouve que dans les plus anciens et les moins connus des ouvrages interdits.

C'est sans aucun doute ce que Necoho apprécie le plus. Comme l'on peut s'y attendre, Necoho ne se manifeste presque jamais dans le monde physique ; si cela se produit dans le courant de cette aventure, il a l'apparence d'un vieil homme, petit et légèrement enrobé, portant en permanence une expression d'amusement ironique.

Alignement : Chaotique

Symbole
Necoho n'a pas de symbole connu.

Zone d'influence
Pour autant que l'on sache, Bolgasgrad est le seul lieu de culte de Necoho du Vieux Monde.

Temples
Il semblerait que le Temple des Anciens Alliés de Bolgasgrad soit le seul. Necoho est probablement autant opposé à l'idée des temples qu'à celles des divinités, mais il n'y a aucune certitude.

Amis et Ennemis
Necoho est généralement opposé aux autres cultes de tout genre, mais on le soupçonne d'aider parfois un culte ou d'en gêner un autre, si cela lui permet de miner les statuts ou la crédibilité du culte aux yeux de ses adeptes mortels.

Jours Sacrés
Aucun. Chaque jour est équitablement non-sacré à ses yeux.

Conditions requises par le culte et Commandements
Necoho ne demande rien à ses adeptes ; il semble même qu'il préférerait parfois ne pas en avoir du tout.

Utilisation de Sorts
Necoho ne *donnerait* certainement pas de sort, mais il ne semble pas réprouver l'utilisation des sorts déjà connus.

Compétences, Epreuves, Grâces Divines
Là aussi, Necoho n'a rien à offrir et ne demande rien en échange.

Les Catacombes

Longtemps enfouie sous les décombres, l'entrée des anciennes Catacombes fut révélée au Conventricle par Necoho et dégagée par les initiés en 2464. Les portes restèrent scellées par d'anciennes magies runiques jusqu'à l'arrivée de Durgul, qui brisa les enchantements. La salle d'accès est maintenant gardée par un ours Mort-vivant exceptionnellement puissant et résistant — juste ce qu'il faut pour donner aux PJ un bon échauffement avant leur entrée dans les niveaux inférieurs.

A l'origine une série de sanctuaires et de galeries sacrées, le niveau supérieur est actuellement occupé par la Tribune du Réservoir d'Esprit, le Jardin des Plantes du Chaos et le laboratoire de Radici l'Alchimiste. Au moment de l'arrivée des PJ, Barismann est en méditation dans la Tribune du Réservoir d'Esprit et Radici est plongé dans des sciences merveilleuses dans son laboratoire. Les seuls gardiens sont d'anciens squelettes nains qui furent d'abord animés pour le jardinage, mais qui ont aussi reçu pour instruction de retenir les intrus.

Le niveau inférieur — les anciennes Catacombes proprement dites — comprend désormais une Cellule de Détention improvisée pour les prisonniers, une ancienne galerie qu'Alexis utilise pour ses méditations et ses études, une niche confortable pour Creetox, le Dragon Miniature de Sulring Durgul, ainsi que les appartements privés et le bureau de ce dernier. Des sorties secrètes partent de ce niveau et conduisent aux falaises de grès surplombant le fleuve, ce qui permet à Sulring et à Creetox d'aller et venir à leur guise sans attirer l'attention. Au moment de l'arrivée des PJ au temple, Sulring et Creetox sont partis en expédition, la Cellule de Détention est occupée par un Répurgateur Mort-vivant (mais oui...) et Alexis médite dans le sanctuaire central.

Mise en Place des Catacombes

Si les PJ entrent dans les Catacombes sans alerter le personnel du temple, ils pourraient bien réussir à surprendre les occupants de ces lieux.

D'un autre côté, si l'alarme a été sonnée, les gens des Catacombes agiront comme indiqué dans la Table de Tactique des Défenses du Temple (p 92). Selon le nombre de rounds écoulés depuis l'alarme, les PJ peuvent rencontrer Barismann et les ours Mort-vivants, ou Alexis et la réserve de Mort-vivants en cours de route. Ne soyez pas trop difficile sur le lieu de la rencontre; assurez-vous simplement que Barismann et ses ours apparaissent les premiers, suivis par Alexis et ses marionnettes traînaillantes, de cinq à dix rounds plus tard.

Si les PJ se font capturer et sont enfermés dans la Cellule de Détention, tous retourneront à leurs activités habituelles, persuadés qu'Alexis III garde un œil sur ses prisonniers, alors que celui-ci préfère examiner bien tranquillement le matériel des PJ dans son ancienne galerie et se montre plutôt négligent ; il facilite ainsi leur évasion et la poursuite de l'aventure.

Légendes des Catacombes

(Cartes 11 et 12)

Salle d'Accès

Les fondations du temple moderne reposent sur les ruines d'un ancien temple Nain. Les murs taillés dans la pierre et les portes de fer de la Salle d'Accès sont typiques des Nains Supérieurs dans leur conception et leur réalisation, et le contraste est grand avec la maçonnerie plus grossière des fondations du temple moderne.

La Salle, qui n'est pas éclairée, est gardée par un ours brun Mort-vivant — économique à l'entretien, obéissant et un peu plus coriace qu'un ours vivant.

Ne *dites* pas aux joueurs que c'est un ours Mort-vivant. Dites-leur juste qu'ils voient un ours et qu'ils doivent réaliser leurs Tests de *Peur.* Par la suite, mentionnez occasionnellement l'odeur ; s'ils le blessent, faites-leur remarquer que l'ours ne grogne pas, ne rugit pas ou ne crie pas. Si les PJ le voient en pleine lumière, ils pourraient remarquer des lambeaux de peau arrachés et pendants, ou l'absence de respiration de la créature.

Ils s'épargneront bien des ennuis s'ils réalisent que l'ours est Mort-vivant, car ils pourront utiliser des sorts nécromantiques ou des objets magiques qui repousseront ou détruiront la bête Mort-vivante.

Les consignes de l'ours sont d'attaquer et de poursuivre tous les intrus vivants, mais il reconnaît Barismann et Alexis III et ne les attaque pas.

Les portes de fer étaient gravées d'inscriptions magiques en Arcane Naine dont le but était de sceller la porte contre les intrus et de maudire ceux qui viendraient troubler les sanctuaires des Catacombes. Sulring brisa les enchantements — les inscriptions sont usées et carbonisées comme si elles avaient subi des projections de sable et avaient été soumises à une chaleur intense. Il suffit d'un simple contact pour que les portes bien équilibrées s'ouvrent ; elles révèlent un escalier en spirale creusé dans le grès. Il conduit au niveau supérieur des Catacombes.

Les Galeries

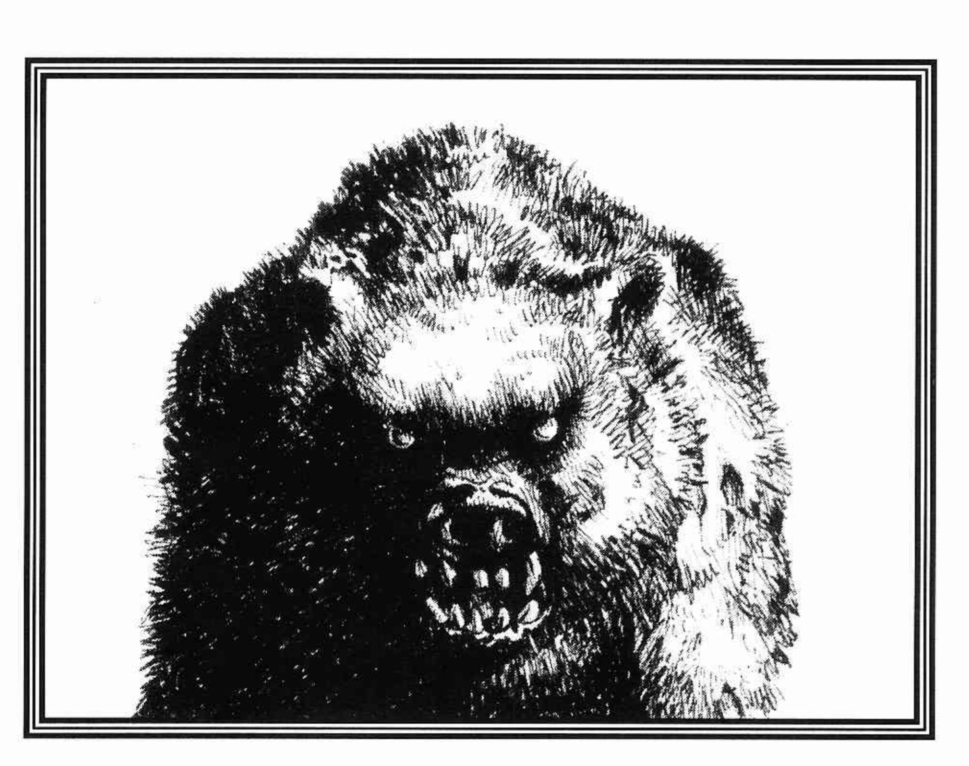
Les couloirs qui séparent les grandes salles sont des galeries dont les plafonds bas sont soutenus par des piliers tassés. Apparemment, les murs et les piliers étaient autrefois couverts de panneaux et de décorations peints ou sculptés, mais le grès tendre s'est effrité au fil des ans et tous les détails ont disparu. Les sons sont étouffés par les murs de grès tendre et il est difficile de comprendre ce qui est dit à une courte distance. Tous les Tests d'*Ecoute* se font à -20.

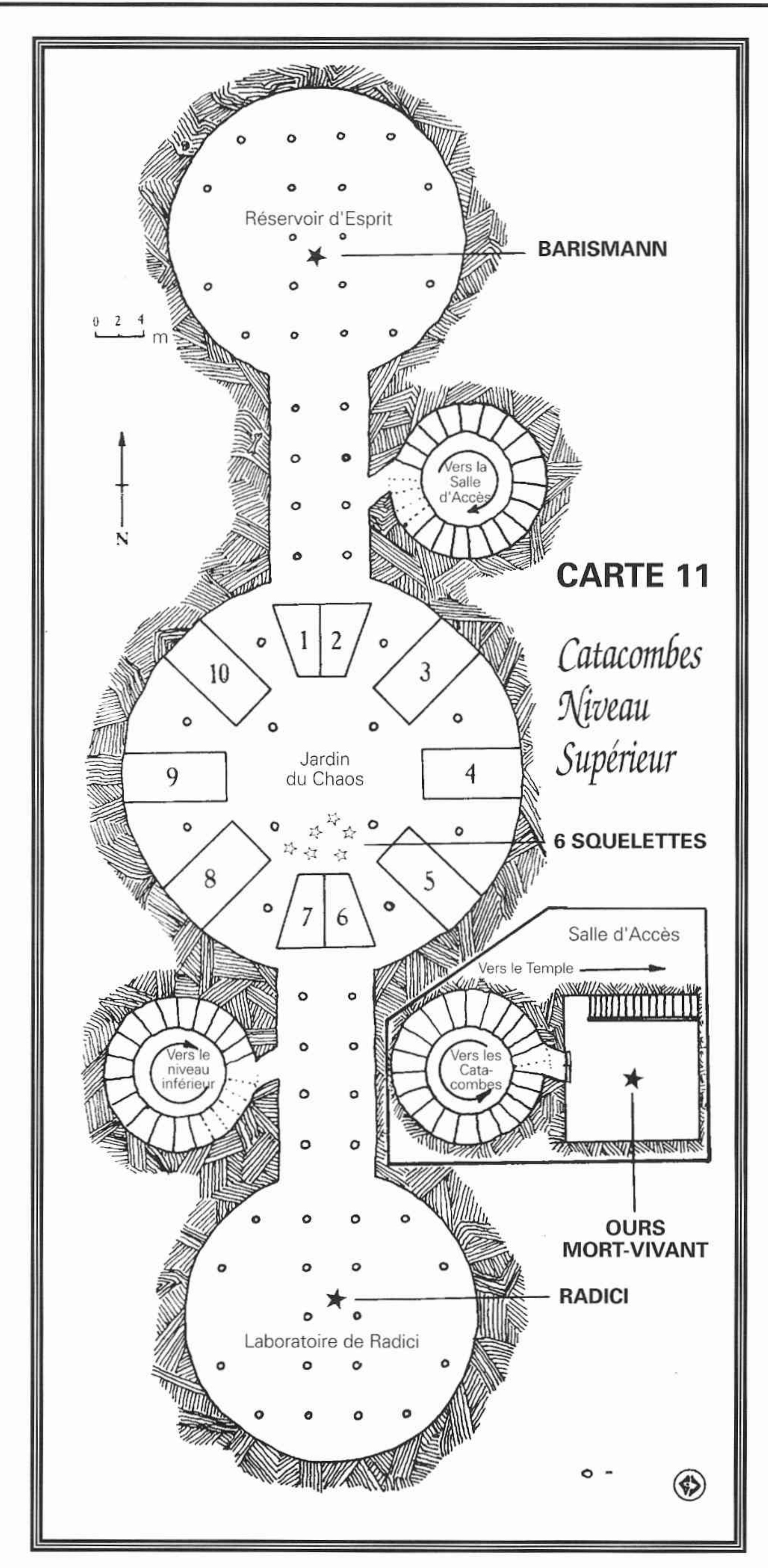
Pénétrer dans le Niveau Supérieur

Lorsque les PJ arrivent dans le niveau supérieur, ils peuvent apercevoir des reflets de lumière vacillants dus à la bougie de Barismann dans le Réservoir d'Esprit, à l'extrémité de la galerie de droite ; ils entendent aussi l'écho d'un murmure indistinct provenant des laboratoires de Radici, à leur gauche. La *Conscience de la Magie* révèle de fortes sources d'enchantements dans les deux directions.

Le Réservoir d'Esprit

Ici le plafond est composé d'un dôme soutenu par des piliers de grès ; il s'élève à 3 mètres au





centre, l'endroit le plus haut. Soixante quinze paquets allongés sont répartis autour de la périphérie extérieure de la pièce ; chacun mesure de 1,2 m à 1,8 m de long et est enveloppé de longues bandes de toile blanche. La toile est recouverte de vernis et des phrases répétitives de runes magiques sont inscrites de façon très dense. La *Conscience de la Magie* révèle des enchantements puissants et complexes sur chaque paquet.

Ce sont les restes Mort-vivants de ceux qui ont prouvé avoir eu des talents magiques ; ils ont été enchantés pour servir comme engins de stockage magique, générateurs de pouvoir et transmetteurs. Lorsque les armées de Mort-vivants quittent Bolgasgrad pour leurs chasses au Chaos, ce réservoir d'esprit fournit l'énergie magique qui préserve et alimente les Mort-vivants et qui les maintient sous contrôle.

La destruction de ces paquets privera, au moins temporairement, Bolgasgrad de sa capacité à lutter contre le Chaos en dehors des murs de la cité. Les enchantements seront brisés si les toiles laquées sont arrachées ou brûlées et les paquets se décomposeront brutalement. Tous les personnages présents dans la salle devront réussir un Test d'*Endurance* standard, ou être pris de nausées (-10 à toutes les caractéristiques). Ceux qui échoueront de 30 points seront terriblement malades et leur **Cl** sera temporairement réduit de moitié, pendant le temps que vous estimerez nécessaire pour se remettre du choc et de l'horreur.

Barismann (p 119) est assis sur un tabouret portable ; il utilise le surplus de pouvoir pour intensifier ses visions mystiques. En transe, il est peu probable qu'il remarque la présence des PJ, à moins qu'ils ne provoquent un grand vacarme ou qu'ils ne le touchent. Quelle opportunité parfaite de capturer et d'interroger le prêtre !

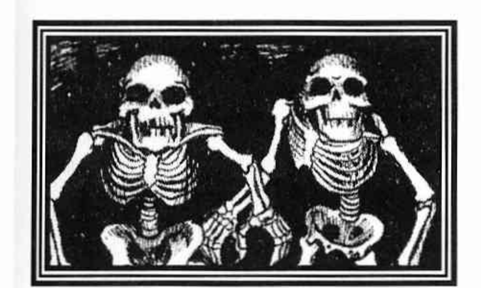
Mais n'ayez pas d'inquiétudes — Barismann est un fanatique loyal et coriace ; il ne révélera rien qui puisse aider des envahisseurs. Voici une bonne occasion de produire un plaidoyer en faveur de la Nécromancie à Bolgasgrad, par l'intermédiaire d'un homme pratique, honorable et convaincant. Offrez-leur le discours de Barismann de la p 90, si vous ne l'avez pas déjà employé.

Barismann essaiera de persuader les PJ qu'ils ont affaire à des forces qu'ils ne comprennent pas, et qu'ils menacent la sécurité de centaines de citoyens innocents. Il expliquera la doctrine et les objectifs du culte des Anciens Alliés : lui et les autres sectateurs ne sont pas mauvais, ils ne sont que des gens désespérés qui combattent le mal avec des pratiques interdites par d'anciennes superstitions.

Le Jardin du Chaos

Radici se sert de cette pièce pour cultiver les plantes marquées par le Chaos et servant dans ses potions alchimiques.

Pressentir : Lorsque les PJ s'approchent des piliers nord du jardin, ils n'ont pas encore une vision très claire de la salle, mais — entre deux



murmures provenant du laboratoire de Radici — s'ils sont prudents et silencieux, ils pourront remarquer quelques bruissements, comme si des personnes bougeaient de temps en temps (bruit *léger* ; 30% de chance de l'entendre).

C'est à ce moment que les visiteurs ressentiront un picotement dans la gorge ; ils doivent réussir un Test d'*Endurance* ou avoir une brève quinte de toux. Vous pouvez répondre à des joueurs curieux « Ce doit être la poussière... ». La réussite d'un Test d'*Endurance* au round suivant permet au personnage de contrôler sa toux ; une boisson ou un chiffon mouillé maintenu sur la bouche stoppe aussi l'irritation de la gorge.

Les PJ viennent d'être exposés à des spores très intéressants projetés par une des plantes du jardin. Les détails complets figurent ci-dessous, mais vous pouvez déjà savoir que les PJ ont été contaminés par le Fléau de la Mort-Vivance. Ne dites rien à personne — la vérité se révélera avec le temps...

Coup d'œil rapide : La salle n'est pas éclairée. Pour y voir, les PJ doivent disposer de leur propre source d'éclairage. Les plantes du Jardin du Chaos ne semblent pas avoir besoin de lumière.

Le sol est divisé en dix parcelles séparées ; chacune contient une variété spécifique de plante étrange. Elles sont toutes marquées grâce à des étiquettes remplies à la main.

Examen Attentif : Lorsque vous entrez dans la salle, six petits squelettes émergent de l'obscurité, au sud, et ils attaquent — profils en p 120.

Voir p 102 pour tout ce qui concerne les contenus des parcelles et la nature des plantes du Chaos.

Six squelettes Nains animés par Durgul s'occupent du jardin. Ils ont pour consigne de suivre les ordres de Radici — maintenir les parcelles séparées, arracher les plantes mutantes pour que Radici puisse les examiner, tailler, nourrir les plantes les plus agressives avec des morceaux de viande et d'os, etc. Les squelettes sont dissimulés dans la partie sud de la pièce mais ils apparaissent et attaquent quand les PJ se mettent à farfouiller.

Mise en Scène du Combat de Squelette : Tout le monde fait des Tests de *Peur ;* ceux qui échouent sont paralysés par la peur. Par la suite, tout personnage effrayé touché par un Squelette (coup porté automatiquement, pas de dommage) fait demi-tour et s'enfuit sous l'effet de la terreur — en coupant à travers une section du Jardin du Chaos. Les parcelles 1 et 2 étant directement sur son chemin, vous pouvez choisir aléatoirement l'une ou l'autre, ou utiliser votre bon sens — ou si vous êtes vraiment vicieux, la victime pourrait tourner en rond autour des dix parcelles. Mais n'en faites pas trop. Les PJ peuvent convaincre Radici de leur donner les antidotes, si la rencontre se passe de façon satisfaisante, mais trop d'exposition aux plantes du Chaos pourrait réduire rapidement le groupe.

Les squelettes doivent attaquer les intrus, mais — vu la fragilité de leurs vieux os — ils ne représentent pas vraiment une force de combat d'élite. Traitez-les comme des Squelettes standard, combattant sans arme (-20 pour toucher, -2 aux dommages) et ignorez les blessures. Quand un squelette Nain est touché (ou Immobilisé) lors d'un combat, déterminez la localisation du coup ; cette partie est alors pulvérisée, brisée ou sectionnée.

Utilisez votre bon sens pour décider du moment où le squelette ne sera plus une menace. Par exemple, si l'un d'eux a perdu ses deux bras, mais a toujours un crâne avec de vilaines dents, il attaquera encore — mais si une jambe saute, il aura du mal à se maintenir à niveau avec un PJ mobile. Dans tous les cas, les morceaux continuent à bouger tant qu'ils ne sont pas réduits en purée — quand Durgul anime un squelette, il fait un travail soigné.

Par chance, le bruit est si étouffé que Radici n'aura pas conscience de leur présence, à moins que l'un des PJ ne hurle ou ne tire au pistolet.

Quand tous les squelettes sont détruits, les PJ peuvent poursuivre leur tour du jardin.

Recherche Accélérée : (10 mn) Les étiquettes des parcelles sont rédigées en dialecte Tiléen de l'Occidental ; elles sont incompréhensibles sauf si quelqu'un peut lire le Tiléen. Voir p 102.

Les PJ pourraient toucher ou déranger certaines des plantes, vérifiez les détails supplémentaires ou les conséquences malencontreuses possibles.

Au sud, les PJ entendent quelqu'un qui chante et qui parle, apparemment pour lui-même. L'accent est Tiléen, mais il est impossible de distinguer les mots à cette distance.

Conscience de la Magie révèle que toutes les plantes et tous les morceaux de squelette encore mobiles sont magiques.

Recherche Approfondie : (30 mn) Apparemment, les Squelettes sont d'origine naine et très anciens. Les traces autour des parcelles indiquent qu'ils sont autant des jardiniers que des gardiens.

Laboratoire de Radici

Cette salle est à la fois l'appartement et le laboratoire de Radici. Comme celui-ci est plongé dans ses travaux, les PJ ont le temps d'examiner soigneusement la pièce avant d'entrer.

Le côté ouest est décoré somptueusement et avec goût. Les murs de grès sont couverts de superbes tapisseries Tiléennes ; des meubles coûteux et tout un bric-à-brac provenant d'un peu partout dans le Vieux Monde sont éparpillés dans tous les espaces disponibles. Le sol de pierre est couvert de plusieurs épaisseurs de magnifiques tapis importés de la lointaine Arabie. *MJ : Durgul lui procure toutes ces décorations exotiques régulièrement ; c'est en partie ce qui le maintient dans un état de bonheur.*

Le côté est de la salle est occupé par des appareils alchimiques de première qualité. La bibliothèque est petite, mais son contenu paraît avoir de la valeur. Plusieurs carnets remplis sont empilés sur des étagères près des livres. *MJ : ce sont les propres écrits de Radici.*

Des chaudrons bouillonnent allègrement dans un coin, des fluides circulent dans des labyrinthes compliqués de tubes de verres et traversent des coupes et des flacons hermétiques.

Une haute armoire est remplie de petits tiroirs dont les étiquettes sont écrites à la main *(spécimens séchés et ingrédients pour les potions).* Des échantillons de plantes provenant du jardin sont en train de sécher sur de grands râteliers muraux. *MJ : seules les plantes 1-9 sont suspendues à ces râteliers muraux ; les échantillons de la plante 10 sèchent dans un compartiment plombé de la grande armoire.*

Une petite armoire à double battant se trouve à côté de la grande. *MJ : c'est là que Radici emmagasine ses potions préparées.*

Un homme se tient au milieu de tout cela, il est vêtu d'une blouse de laboratoire blanche et d'une toque. C'est Radici qui chantonne et se parle en s'affairant autour de ses appareils d'alchimie.

Radici travaille sur une cuvée de potion d'Anaclea pour Durgul ; celui-ci espère que Radici mettra au point une potion basée sur cette plante qui supprimerait entièrement les mutations. La potion actuelle réduit la fréquence des mutations d'environ 75%.

L'autre projet important est le développement d'une variété plus résistante de *Proturbis mineur.*

Le *Proturbis* exige un sol, une nourriture et une température précis ; sinon, il refuse de germer ou meurt en quelques heures. Avec une espèce plus résistante de *Proturbis,* Durgul pourrait révolutionner les arts nécromants. Pour les détails des plans de Durgul concernant le *Proturbis* et le Fléau de la Mort-Vivance, voir *La Cellule de Détention, le Document 12* et annexes.

Mise en Scène de la Rencontre avec Radici :

Radici marmonne allègrement en Tiléen pendant qu'il remue une substance gluante et bouillonnante avec une baguette en verre et qu'il examine des bechers tourbillonnants remplis de substances violettes fumantes. Il est tellement absorbé par son travail qu'il ne remarquera les

PJ que s'ils commettent un acte vraiment flagrant, comme lui taper sur l'épaule, lui parler à haute voix ou renverser une paire de râteliers portant des bechers en verre.

Radici tient à la fois du joyeux savant fou et du chef italien excentrique. Il parle l'Occidental avec un accent Tiléen très prononcé, que vous pouvez très bien caractériser avec un fort accent italien. « ma dité moa, qu'est-cé qué vous faites là ? Vous cherchez le potit Alexis, je crois qu'il est à l'étage en-dessous. »

Radici travaille pour Durgul parce que celui-ci le paie bien et lui laisse entière latitude pour travailler sur ses propres projets fétiches. Radici ne se soucie absolument pas de ce que Durgul peut faire des produits qu'il élabore — « ma ça n'est pas mon problème, je fais jouste mon travail, vous voyez ? » Bien sûr, les Catacombes sont sombres et isolées, mais cela lui convient très bien — « Qui a besoin dé compagnie ? Taratatatarata tout le temps, et parle des femmes, et des gosses, pfff. Ici, j'abas beaucoup de travail. »

Radici ne pense pas à la sécurité. Il est quelque peu intrigué par la présence des PJ, mais un bon bavardage distraira facilement son attention. Si les PJ s'intéressent à son travail, il en parlera joyeusement. Si les PJ ont été affectés lors de leur petite promenade au milieu des plantes du Chaos, Radici se dépêchera d'en sortir les antidotes, en réprimandant les PJ pour leur ignorance — « Qu'est-ce qué c'est ? Vous ne reconnaissez pas des graines tremblantes quand vous en voyez ? Ça va, ça va, on s'occupe dé vous tout dé souite. » Si les PJ font un petit tour, jettent un coup d'œil, bavardent un peu et s'en vont, Radici se remettra à son travail et oubliera l'incident.

Si l'entrée des PJ est agressive, ou s'ils se montrent violents, Radici explosera d'indignation : « Qu'est-cé qu'il y a ? Sortez d'ici, espècés dé voyous, ou jé vous expédie dans oun monde meillor ! » Il se dirige vers l'armoire à potions, attrape quelques flacons de *Tirillus* et les lance sur les PJ. Des éclaboussures de la première potion mettent le feu à la riche décoration et transforment en quelques secondes la pièce en un brasier ardent. Radici (et tout ceux qui restent à la traîne) est brûlé à mort, et le contenu de la salle est entièrement détruit. Personne ne remarque rien qui sorte de l'ordinaire dans les Catacombes — il sort fréquemment du laboratoire d'épaisses fumées et d'horribles odeurs, et tout le monde sait qu'il faut s'en tenir à l'écart.

S'il ne peut atteindre l'armoire, Radici combattra sans arme jusqu'à ce qu'il soit "tué" ou maîtrisé ; après cela, il refusera de parler ou de coopérer, quoique que puissent lui faire les PJ. Il peut faire un bon otage parce qu'il a de la valeur pour Durgul, mais c'est un captif très encombrant, il se débat et jure, il fait des tas d'histoires, tant que les PJ ne l'assomment pas ou ne le "tuent" pas.

Pourquoi mettons-nous des guillemets autour du mot "tué" ? N'oubliez pas qu'il a été contaminé par le Fléau de la Mort-Vivance. Le feu aura raison de lui et de sa maladie, mais s'il est tué d'une autre façon, il continuera à s'agiter comme s'il n'était pas mort. D'une certaine façon, il ne l'est pas.

Les PJ devront tirer leurs propres conclusions puisque Radici ne leur expliquera absolument rien. Ils décideront peut-être qu'il n'a jamais été vivant, qu'il est immortel, qu'il est Durgul déguisé, ou quelque chose d'autre. Des PJ endurcis pourraient tenter des expériences sur le Mort-vivant Radici, lui arracher des membres ou lui lancer des sorts nécromantiques. Pour savoir comment ce genre de chose agit sur les victimes du Fléau de la Mort-Vivance, voir la section *Cellule de Détention* (p 104), où le Fléau et ses caractères les plus charmants sont expliqués en détail.

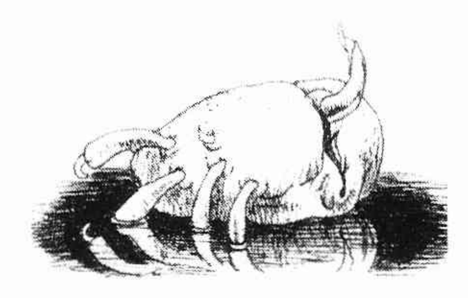
Notes sur les Plantes et les Potions du Chaos

Ces plantes poussent dans les parcelles étiquetées dans le Jardin du Chaos. Radici possède aussi des spécimens en train de sécher sur des râteliers étiquetés dans son laboratoire.

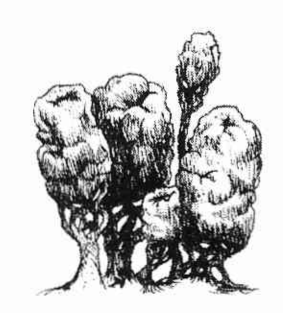
Les potions produites à partir de ces plantes sont stockées dans la petite armoire. Elle contient trois flacons de verre de chaque potion, sur lesquels figurent le nom scientifique et le nom courant de la plante. Ils sont tous bouchés par du liège et scellés à la cire. A moins d'indications contraires, traitez ces potions comme indiqué dans **WJRF**, p 189, avec des durées de 1D6 x 10 tours.

1. *Sigurya natans.* Lorsqu'elles sont dérangées, ces plantes jaunes flottantes à bulbes projettent de fines spores qui, en cas d'inhalation ou de contact avec la peau, provoquent une forte réaction allergique (Test d'**E** ou toutes les caractéristiques sont réduites de moitié pendant 1D6 x 10 rounds après la fin de l'exposition).

La potion qui en est extraite est verte, épaisse et opaque, son odeur rappelle les jacinthes aquatiques. Elle donne un bonus de +30 à tous les Tests de *Contre-Magie.*



2. *Giraluna mineure.* Ces champignons cylindriques sont pulpeux et gris. Une faible dépression au sommet du cylindre contient des grappes de spores de la taille de pois, enveloppées d'une sorte de marmelade. Le contact des spores sur la peau permet l'infiltration d'un poison du système nerveux qui atteint le flot sanguin et affecte tout le corps (Test de *Poison* ou apparition de *Paralysie* en Phase 1, voir **WJRF**, p 139).



La potion extraite est un liquide épais et translucide, avec une légère odeur de matière végétale pourrie. Le buveur devient sujet à la *Frénésie.*

3. *Tirils étrangleur.* Au contact, les vrilles délicates et ondulées de cette plante s'enroulent autour des objets les plus proches (Attaque par *Constriction* à **F** 2 — voir **WJRF**, p 214). Lorsque le sujet retire les vrilles, il peut (Test de **Dex**) s'écorcher sur les épines empoisonnées qui sont dissimulées par le duvet des vrilles. Le poison provoque la dépression (voir **WJRF**, p 85).



La potion extraite est un liquide aqueux et sans odeur. Il immunise contre tous les effets psychologiques.

4. *Germinateurs Cucurbitacéens* . Ces parasites sont transmis à la plante réceptrice (généralement des légumes comme les concombres) par des spores qui se faufilent à travers la surface puis s'épanouissent en produisant des radicelles tentaculaires et des protubérances bulbeuses. Le contact avec la plante elle-même n'a pas d'effet spécifique.



La potion est un liquide transparent et inodore. Pour être efficace, elle doit être absorbée de façon interne, mais elle est indétectable quand elle est mélangée à la plupart des boissons. Elle provoque le sommeil comme le sort de Magie Mineure du même nom.

5. *Artisia.* Cette espèce de fougère possède des frondes blanc-gris tachetées et ondulées dont la surface charnue et visqueuse est repoussante mais inoffensive.



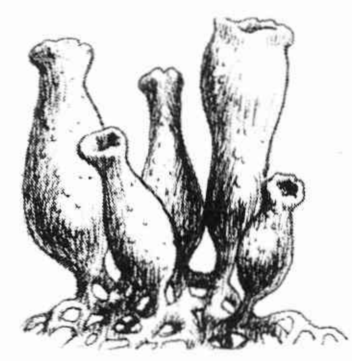
La potion obtenue est inodore, mais son goût est particulièrement nauséeux. Après avoir bu la potion, le sujet doit tenter un Test d'*Endurance* à chaque round ; jusqu'à la réussite, le sujet ne peut rien faire si ce n'est avoir des haut-le-cœur et présenter d'horribles grimaces. Dès que le Test est réussi, les scores de **M** et **A** du buveur sont doublés pendant la durée d'action de la potion.

6. *Camporana.* Les poils fins des feuilles épaisses de cette plante sont couverts d'une huile fortement toxique qui agit comme une seule dose d'Humanicide (**WJRF**, p 82).



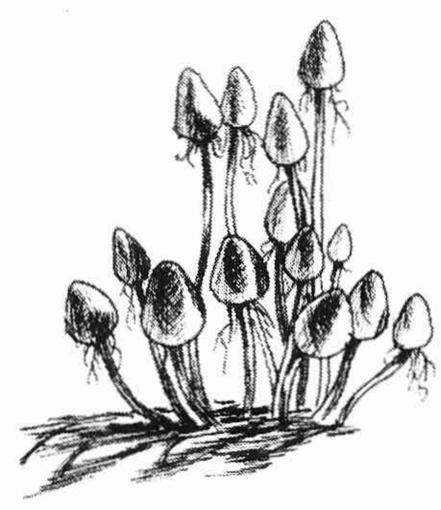
La potion est une substance épaisse, sombre et goudronneuse dont l'odeur ressemble à celle de l'huile de lampe. Lorsqu'elle est utilisée comme poison enductif, elle agit comme deux doses d'Humanicide (voir **WJRF**, p 82).

7. *Tubolara.* Le fluide recueilli au fond de ces tiges tubulaires a les mêmes effets que la potion extraite. Toute autre forme de contact est sans effet.



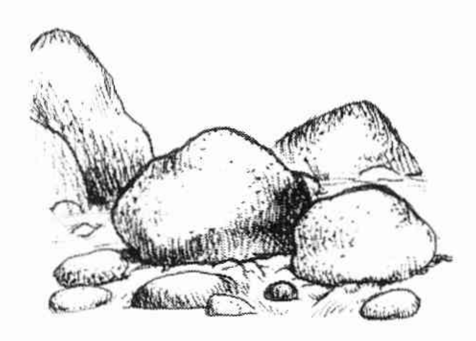
La potion est un fluide aqueux, doux à la fois par le goût et par l'odeur. Il provoque la *démence* (**WJRF**, p 85).

8. *Proturbis mineur.* Le contact avec ces délicats végétaux à l'allure de champignon amène une projection de minuscules spores. Au contact de la bouche ou des tissus nasaux, les spores sécrètent une substance grasse et toxique provoquant une dépression immédiate et intense du système nerveux et la victime contracte le Fléau de la Mort-Vivance (voir p 105).



La potion extraite est un liquide aqueux amer et inodore. Il produit le même effet que l'inhalation des spores.

9. *Tirillus mimeticus.* Cette plante a la capacité d'imiter les pierres. L'inspection visuelle ne permet pas de distinguer les plantes des roches avoisinantes, mais au toucher, elles sont douces et molles comme des éponges. Leur surface est couverte d'une huile hautement volatile qui s'enflamme au contact (traitez comme de l'huile enflammée — **WJRF**, p 80). La flamme n'affecte pas la plante et disparaît en quelques secondes. Après le feu, la plante a besoin de 7-10 jours pour reconstituer sa réserve d'huile inflammable.



La potion extraite est un liquide incolore, comme l'eau, mais en débouchant la bouteille ou en la brisant, la potion s'enflamme instantanément comme un sort de *Boule de Feu.* Bonne chance à ceux qui voudraient humer ou goûter cette potion.

10. *Anaclea taludensis.* Les fleurs noires et brillantes de cette plante émettent une radiation similaire à celle des Pierres Distordantes. Le contact ne produit pas d'effet, mais une exposition prolongée (24 heures ou plus à moins de 5-10 mètres, quelles que soient les protections organiques entre la fleur et le sujet) peut provoquer une mutation (5% de risque — vérifiez une fois par semaine d'exposition). La pierre et le métal de 2,5 cm ou plus arrêtent les radiations dangereuses. Les échantillons qui sèchent dans le laboratoire sont conservés dans une boîte plombée particulière dans la grande armoire.

La potion extraite est une substance noir-argentée semblable au mercure, inodore et miroitante. Radici et Durgul espèrent pouvoir l'employer comme base médicamenteuse pour soigner les mutations du Chaos, mais jusqu'à présent, elle n'a pas donné d'effet détectable sur le buveur.



Niveau Inférieur (Carte 12)

Les salles de ce niveau constituaient autrefois les caveaux funéraires des anciens Nains. Une de ces salles a été transformée en cellule pour les prisonniers. Durgul vit et travaille dans trois autres et Creetox, le Dragon Miniature de Durgul, en occupe une autre. Actuellement, le sanctuaire central sert d'entrepôt pour un grand nombre de squelettes anciens de Nains ainsi que de retraite privée pour Alexis III, le Guerrier du Chaos.

Lors de l'arrivée des PJ, la cellule est occupée par un prisonnier intéressant et Alexis étudie ses notes dans le sanctuaire central. Durgul et Creetox sont sortis faire une petite excursion, mais s'ils attendent un moment, les PJ auront l'occasion de rencontrer le Nécromant et son animal de compagnie.

Caveaux Funéraires

Chaque salle contient quarante niches, autrefois occupées par les Nains dont les squelettes se trouvent maintenant dans le sanctuaire central et forment la faible réserve contre les intrus.

Vers la sortie secrète donnant sur le Lynsk Nord
Caveau Funéraire
Caveau Funéraire
Caveau Funéraire
Cellule de détention
LEMENTOV
Vers le niveau supérieur
N
0 2 4 m
Alexis III
Sanctuaire Central
Cuisine et Salle à Manger de Durgul
Bureau de Durgul
Terrier de Creetox
Trésor et Chambre de Durgul
Vers la sortie secrète donnant sur le Lynsk Sud
o - Pilier
Voir le texte pour les descriptions des salles

CARTE 12
Catacombes Niveau inférieur

De tous les trésors qui furent enterrés avec les Nains, rien ne reste plus dans les Catacombes. L'essentiel de l'or et de l'argent a été fondu et a servi à alimenter les activités du culte et les recherches coûteuses de Radici et de Durgul. Les quelques restes de valeur ont été "mis en sécurité" par Durgul et Creetox.

La Cellule de Détention

L'entrée de ce caveau a été bouchée avec une porte de bois munie d'un fenestron à grille ; elle sert de prison à Mikhail Lementov (voir p 120), un Répurgateur qui a quelque peu dépassé un âge normal. Il est plus mort qu'un clou de porte, mais à le voir aller et venir, vous ne le devineriez jamais.

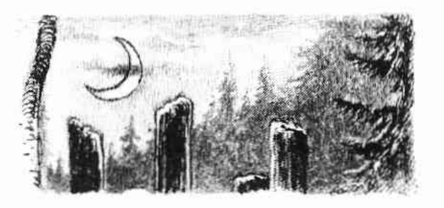
Mikhail est une victime du Fléau de la Mort-Vivance. Il avait réussi à se faufiler dans le temple et, après avoir découvert les diverses portes secrètes, il a eu accès aux Catacombes. C'est alors qu'il est entré en contact avec les spores des *Proturbis*. Il fut enfin repéré par Alexis III qui le perça de son épée à deux mains. Alexis l'a traîné jusqu'à la Cellule de Détention avant qu'il puisse se remettre du choc d'avoir survécu à sa propre mort et il est prisonnier depuis environ trois mois.

Radici et Durgul viennent régulièrement étudier les réactions physiques et psychologiques de Mikhail à son état de mort. Grâce à leurs conversations, il a une bonne idée de ce qui lui est arrivé.

Depuis qu'il est prisonnier, Mikhail a commencé à se décomposer — mais très lentement car l'air est froid et sec ; la chair pendouille sur ses os et, à certains endroits — particulièrement là où Alexis III l'a pourfendu et embroché — il a du mal à tout maintenir en place. Il se sert de ses vêtements et de bouts de tissus arrachés à son manteau pour se bander du mieux qu'il le peut, mais vous ne l'inviteriez pas à dîner dans son état actuel.

Le fait qu'il ne soit pas mort de sa blessure produit en lui des sentiments ambigus. « Cela ne me dérange pas de survivre, vous comprenez — ce n'est pas cela proprement dit. Mais cela doit être une forme de Nécromancie et c'est... eh bien, pour le moins, *embarrassant*. Au début, j'ai songé à me suicider, mais je me suis dit, et si je ne *pouvais pas* ? Si je restais vivant et que je ne réussissais qu'à m'arracher des morceaux ? »

Mikhail n'a pas réussi à briser son blocage mental et a perdu l'essentiel de son intérêt dans cette affaire. Son imagination n'est pas très fertile et son sens de l'humour faible ; il n'apprécie donc pas que son destin ait des aspects philosophiquement stimulants ou amusants par leur



bizarrerie. Il attend, assis, que quelque chose d'autre lui arrive, sans l'espoir que cela puisse être plaisant ou intéressant.

Interpréter Mikhail le Répurgateur Mort-Vivant

Mikhail est un informateur PNJ multi-usage. Les PJ sont passés à côté d'éléments intéressants à Bolgasgrad, dans le temple ou le niveau supérieur des Catacombes ? Mikhail comblera leurs lacunes. Les PNJ n'auront peut-être pas eu l'occasion d'étudier le fascinant matériel magique de la Quarantaine, du Necronium, du Sanatorium et du Feu Purificateur de Zuvassin — et vous voici avec la possibilité de les décrire par l'intermédiaire de Mikhail, témoin oculaire et reporter de première main. S'il vous est déjà arrivé d'avoir affaire à des aventuriers qui passent tranquillement, et involontairement, à côté des chefs-d'œuvre que vous avez conçus à leur intention sans même leur jeter un coup d'œil approfondi, vous apprécierez une telle opportunité.

Mikhail est aussi le principal informateur (et la preuve visible) sur le Fléau de la Mort-Vivance. Un monologue-type de Mikhail concernant ce sujet figure ci-dessous. Il a disposé du temps voulu pour spéculer sur la signification de cette maladie et sur l'intérêt que Durgul lui porte, et — si les PJ mettent du temps à en saisir les potentiels, qu'ils soient bénéfiques ou maléfiques — Mikhail remarquera que cela peut permettre de créer des armées de Mort-vivants instantanément, ou de promettre l'immortalité aux fidèles.

En ce qui concerne l'aide qu'il peut apporter aux PJ, Mikhail est plutôt apathique. Il n'a guère d'autre but que de se regarder tomber en lambeaux et il n'est plus convaincu que les Anciens Alliés et Durgul sont mauvais — en fait, il reconnaît que leur plan pour contrer la menace du Chaos devrait être très efficace. Mikhail parle volontiers avec les PJ — il n'a pas d'autres activités urgentes — mais il n'a pas envie de *faire* quoi que ce soit. « Ah, » il hausse les épaules, « à quoi bon ? »

Si les PJ ont été capturés et emprisonnés, Mikhail les aidera à s'échapper. S'ils ne trouvent pas de meilleure solution, il leur suggérera de lui arracher une de ses mains ; elle pourrait ramper par le fenestron et atteindre les clés accrochées à un clou sur le mur avoisinant la porte. Mikhail ayant une perspective unique sur son corps qu'il ne considère que comme une ressource, il existe de nombreuses méthodes d'évasion à essayer.

Mikhail et le Fléau de la Mort-Vivance

« J'ai entendu un type qui marmonnait en Tiléen et la femme, Durgul — oui, c'est une femme. *Bien sûr* que j'en suis certain ! Non, non, pas une Elfe — les oreilles sont parfaitement normales.

Comme je vous disais, le Tiléen et la vieille femme parlaient des spores d'une plante à protubérances, ou quelque chose comme ça. Disaient que j'avais dû les respirer à l'étage, dans la pièce avec toutes les plantes étranges. Le Tiléen a dit que j'avais contracté ce fléau et il a été pris d'un fou-rire. Drôle de gars.

J'ai alors demandé, quel genre de fléau vous permet de vous balader avec un trou *pareil* dans la poitrine ? Et sans respirer ? La femme Durgul déclara que je ne respirais pas car j'étais *mort*.

Il m'a fallu un moment pour assimiler ça. Quand je suis revenu à la charge et que je les accusai de Nécromancie, la femme Durgul a souri mais le Tiléen a été un peu décontenancé et m'a informé, plutôt sèchement, qu'il était alchimiste. C'est alors que j'ai réalisé que j'étais un Zombie.

Ils se sont montrés très compréhensifs. Apparemment je ne suis absolument pas un Zombie — bien que ce fléau ait fait de moi un Mort-vivant. Selon Durgul, un Zombie, c'est un morceau de viande que des forces magiques maintiennent en mouvement — elle semblait mépriser profondément ce qu'elle appelait les formes inférieures de Nécromancie — alors que *je* suis un corps mort que son esprit original habite encore. Vous pourriez dire que je me hante.

Ils essaient toujours de découvrir pourquoi je ne ressens rien — je peux vous garantir que je ne tiens pas à ressentir les ravages des trous comme celui de ma poitrine — mais il semble que c'est normal.

Tous ceux qui ont été exposés aux spores perdent toutes leurs sensations, l'odorat, le goût, ils ne peuvent plus manger, ni respirer, ni guérir, mais ils bougent, voient, parlent et pensent comme s'ils étaient vivants.

Pardon ? Contagieux ? Je n'en sais strictement rien. Mais il est probable, si vous êtes passés près des drôles de plantes, que vous soyez déjà contaminés.

Bon, je ne crois pas qu'il y ait quoi que ce soit à faire maintenant — au moins vous savez que ce ne sera pas douloureux... »

Le Sanctuaire Central

Lors de leur approche par le nord, les PJ peuvent apercevoir une faible lueur vacillante dans la partie est de la chambre et entendre d'occasionnels bruissements de papier.

Premier Coup d'œil : A droite, des centaines de squelettes s'entassent près du mur. A gauche, un homme en armure de plates complète — y compris le casque — est assis à une table où il examine des papiers. La construction de l'armure est lourde et de multiples excroissances le font ressembler à un Guerrier du Chaos.

Si l'approche se fait sans discrétion ou bruyamment, Alexis III se retournera immédiatement et les PJ ne pourront pas s'éclipser sans attirer l'attention. D'un autre côté, si les précautions nécessaires ont été prises et les compétences appropriées appliquées avec succès, les PJ peuvent s'approcher, examiner les lieux et se retirer sans être remarqués.

Examen Attentif : les Squelettes sont des Nains et ils tiennent debout par eux-mêmes, mais ils ne semblent être ni animés, ni conscients de la présence des PJ.

Alexis Attaque : S'ils n'ont pas été remarqués, les PJ peuvent se retirer ou continuer leur observation. Au bout d'une heure — à moins que les PJ ne se soient fait remarquer avant — Alexis semble sentir quelque chose. Il attaquera dès qu'il sera conscient de la présence des aventuriers.

A ce moment-là, Alexis sort deux potions d'un tiroir de la table. Il avale le contenu de la première d'une gorgée et quitte sa chaise. Au deuxième round, il dégaine son épée, brise la bouteille restante et en verse le contenu sur la lame. Au troisième round, il charge les PJ.

Alexis veut détruire les intrus, il est parfaitement qualifié pour cela. La potion d'*Artisa* lui assure de pouvoir attraper tout PJ qui tenterait de fuir et il continuera à taillader jusqu'à ce qu'il n'y ait plus la moindre résistance.

C'est un combat à mort — et au-delà. Alexis a contracté le Fléau de la Mort-Vivance (voir ci-dessus), et les PJ aussi probablement. Le combat se poursuivra tant que l'un des deux camps n'aura pas été mis hors d'usage. Considérez les coups critiques infligés ; le bon sens vous indiquera leurs effets sur la capacité du combattant à poursuivre le combat. Si, par exemple, un bras venait à manquer, le personnage peut se battre avec l'autre, mais si le crâne est pulvérisé, le personnage errera à l'aveuglette et sera fortement déséquilibré.

N'oubliez pas que le Fléau de la Mort-Vivance prive ses victimes de toute sensation ; elles ne seront donc jamais affectées par la douleur d'un coup critique.

Des sorts ou des potions volées à Radici peuvent sensiblement modifier l'équilibre du combat ; avec un sort de *Sommeil* ou de *Débilité*, les PJ pourront capturer ou achever Alexis ; une paire de boules de feu de *Tirillus* pourraient le faire cuire à point une bonne fois pour toute. Les tactiques seront aussi très importantes — les PJ pourraient l'Immobiliser directement et s'efforcer de le séparer de son épée.

D'autre part, si l'inspiration des PJ est un peu faible, ou si leurs résultats sont médiocres, ils pourraient être transformés en chair à saucisse en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire. Alexis emmènera les morceaux encore actifs dans la Cellule de Détention. Par bonheur, les PJ étant seulement écorchés, et non pas inconscients, le scénario continue. Ils ont une chance de durer assez longtemps pour bavarder avec Durgul et même peut-être pour s'échapper, bien qu'ils soient techniquement morts.

Appartements et Laboratoire de Sulring

A l'arrivée des PJ, Sulring et Creetox sont en expédition ; après avoir réglé leurs affaires avec Alexis III, ils sont libres de fouiller à fond les quartiers de Sulring.

Mais leurs occupants officiels reviennent bientôt. Si les PJ ne sont pas déjà morts, ils pourraient le devenir rapidement s'ils tripatouillent le matériel présent.

Les PJ peuvent donc jeter un coup d'œil et s'enfuir s'ils ont peur de déranger un sorcier ancien et aussi puissant. C'est en tout cas ce que devraient faire des gens sensés.

Lorsque les PJ auront eu le temps de visiter les salles et de se créer des ennuis, Durgul et Creetox reviendront de leur promenade...

Voir *Voulez-vous prendre le thé ?* ci-dessous.

Les Quartiers de Durgul

Le Bureau : C'est là que travaille Durgul. L'intérieur de la pièce donne l'impression d'un ballon organique géant qui aurait été gonflé jusqu'à remplir les lieux ; puis des billions de longues créatures filandreuses de type sangsue/limace/ver de terre auraient rampé à l'intérieur, consommé le contenu de deux magasins de peinture, se seraient tortillées sur la face intérieure du ballon, se seraient nouées les unes aux autres et auraient explosé. Bizarrement, l'odeur est merveilleuse, comme l'essence d'une journée de printemps, et un bourdonnement apaisant — comme le murmure des abeilles — remplit la pièce.

Tout le mobilier de la pièce est constitué de Démons. Ils prennent les formes que Durgul leur ordonne. Actuellement, ils se sont transformés en une table de marbre, une chaise, un lutrin massif portant un gros volume, un fauteuil de la taille d'un tracteur et une bibliothèque de 1,8 mètres aux pieds en forme de mille-pattes.

Les étagères de la bibliothèque portent un assortiment de plusieurs centaines de Démons minuscules. Ces Démons ont mémorisé tous les textes, les manuscrits, les notes, les cartes et les autres sources d'information que Durgul a accumulés au fil des derniers millénaires. Il les conserve à l'abri dans des petites cachettes éparpillées partout dans le monde. Il lui suffit de se saisir d'un Démon et d'en extraire les informations désirées. Le Démon peut les réciter ou les matérialiser de façon solide et abondamment illustrée, dans tout langage connu.

Les tables de marbre portent quelques notes en Arcane Elfe — des listes de courses pour Creetox et Barismann — et quelques gribouillis incompréhensibles.

Quelqu'un emploie sa *Conscience de la Magie* ? Cette salle "hurle" de pouvoir magique. Le PJ doit tenter un Test de *Peur*, car il est écrasé par la seule intensité de la magie. Même s'il réussit, il en bégayera jusqu'à la fin de l'aventure — peut-être jusqu'à la fin de sa vie.

Toute personne qui touche un élément du mobilier ou un objet de l'étagère libérera le Démon approprié qui attaquera. Les livres sont des Démons Mineurs, le mobilier des Démons Majeurs.

Pardonnez-nous si nous ne consacrons pas une page ou deux aux descriptions de ces Démons. Ne vous laissez pas submerger par les détails — utilisez les descriptions standard (**WJRF**, p 255-257) et continuez l'aventure.



Le Trésor/Chambre : Le centre de la pièce est occupé par le lit préféré de Durgul. Il l'a ramené de Cathay voici deux siècles. Toute personne qui l'endommagera aura de gros problèmes au retour de Durgul.

Des étagères encadrent le lit et portent un assortiment d'objets étranges de formes, de tailles et de couleurs variées. Ce sont les trophées et les souvenirs de siècles de voyages et d'aventures. Leur valeur est strictement personnelle et non pas monétaire — dans la plupart des cas, c'est le genre de bric-à-brac que vous ramenez de voyage et que vous n'arrivez pas à vous décider à jeter. Il n'y a rien de magique dans cet endroit.

Où donc sont tous les trésors magiques de Durgul ? Cachés en quelque endroit sûr que les PJ ne pourront jamais découvrir.

La Cuisine/Salle à Manger : Si la chambre témoigne de toutes les choses vieilles et familières dont Durgul aime s'entourer et qui sont les éléments stables de sa vie, la Cuisine/Salle à Manger témoigne de son obsession pour toutes les innovations dans le domaine culinaire.

Un mur est couvert d'étagères ordinaires portant d'innombrables petites bouteilles et des pots d'épices et de condiments. Durgul a essayé d'utiliser des étagères-Démons, mais ils prélevaient sans arrêt des échantillons de produits.

Un autre mur est couvert de livres de cuisine de toutes origines. Des vaisseliers alignés le long d'un troisième mur contiennent des verres élégants, des services de porcelaine et de l'argenterie.

Un poêle ancien et ordinaire occupe un angle, avec une abondante réserve de charbon. Durgul ne jure que par ce charbon et n'en utilisera jamais d'autre.

Des armoires et des casiers à légumes sont éparpillés ; ils contiennent des fruits et des légumes frais et déshydratés. Le dîner du soir est disposé sur une planche à découper, deux tranches d'agneau magiquement maintenues au frais afin de préserver leur saveur.

La table est disposée pour deux, un siège pour Durgul, l'autre pour Creetox. La chaise de Creetox donne l'impression d'avoir été conçue pour supporter un Dragon Miniature de 400 kg.

Les seuls objets magiques de la pièce sont les morceaux d'agneau. Espérons que les PJ ne les prendront pas pour des baguettes magiques ou quelque chose d'autre.

Le Terrier de Creetox

Imaginez la surprise des PJ lorsqu'ils découvrent un entassement de trésors sur le sol de cette place. N'ayant jamais entendu parler d'un Dragon, ils peuvent supposer que c'est le trésor de Durgul. Les murs et le plafond portent cependant des traces de suie — Creetox ronfle et émet des petites bouffées de flammes — et l'odeur de la pièce rappelle le soufre. Mais n'oubliez pas que le Fléau de la Mort-Vivance a pu priver les PJ de leur odorat. Une dépression agréable et confortable occupe le milieu du trésor, juste là où un Dragon dormirait.

Si les PJ examinent le trésor de près, ils pourraient douter de l'intérêt qu'un sorcier de la stature de Durgul peut y porter.

Le complexe d'infériorité de Creetox lui font demander les avantages d'un Dragon de taille normale, y compris un amas de trésor. Heureusement, Creetox n'est pas très brillant et Durgul a réussi à satisfaire les exigences de son ego malmené pour un prix raisonnable.

Le terrier de Creetox contient 24000 Sous (environ 400 CO), abondamment garnis de bouts d'étain, de morceaux de quartz et de verre, quelques joyaux de pacotille et une vingtaine d'armes et d'armures voyantes mais sans valeur. Durgul s'en est sorti pour environ 500 CO pour l'ensemble.

De loin et avec un éclairage faible, l'effet est impressionnant, mais une inspection normale devrait réfréner les ardeurs d'un chasseur de trésor extatique.

En présence de Creetox, des remarques dénigrantes sur le trésor peuvent provoquer une certaine animation. Durgul expliquera rapidement que les PJ doivent être de puissants magiciens qui ont transformé le trésor de Creetox en ferraille sans valeur ; et les PJ auront de gros ennuis en perspective.

Interpréter la Rencontre

Les PJ ayant eu le temps d'explorer les salles de Durgul et de Creetox et de discuter de leurs prochaines actions, le Nécromant et le Dragon

s'en reviennent en rapportant un petit sac de menthe fraîche.

Le Temps de Réflexion : La rencontre qui va suivre constitue l'apogée de cette aventure. Les PJ ont besoin d'un moment pour déterminer ce qu'ils vont faire :

Attaquer Durgul ?

Obtenir autant d'informations que possible, puis partir ?

Tenter de persuader Durgul (par la logique ou la force) de cesser ses pratiques nécromantiques à Bolgasgrad ?

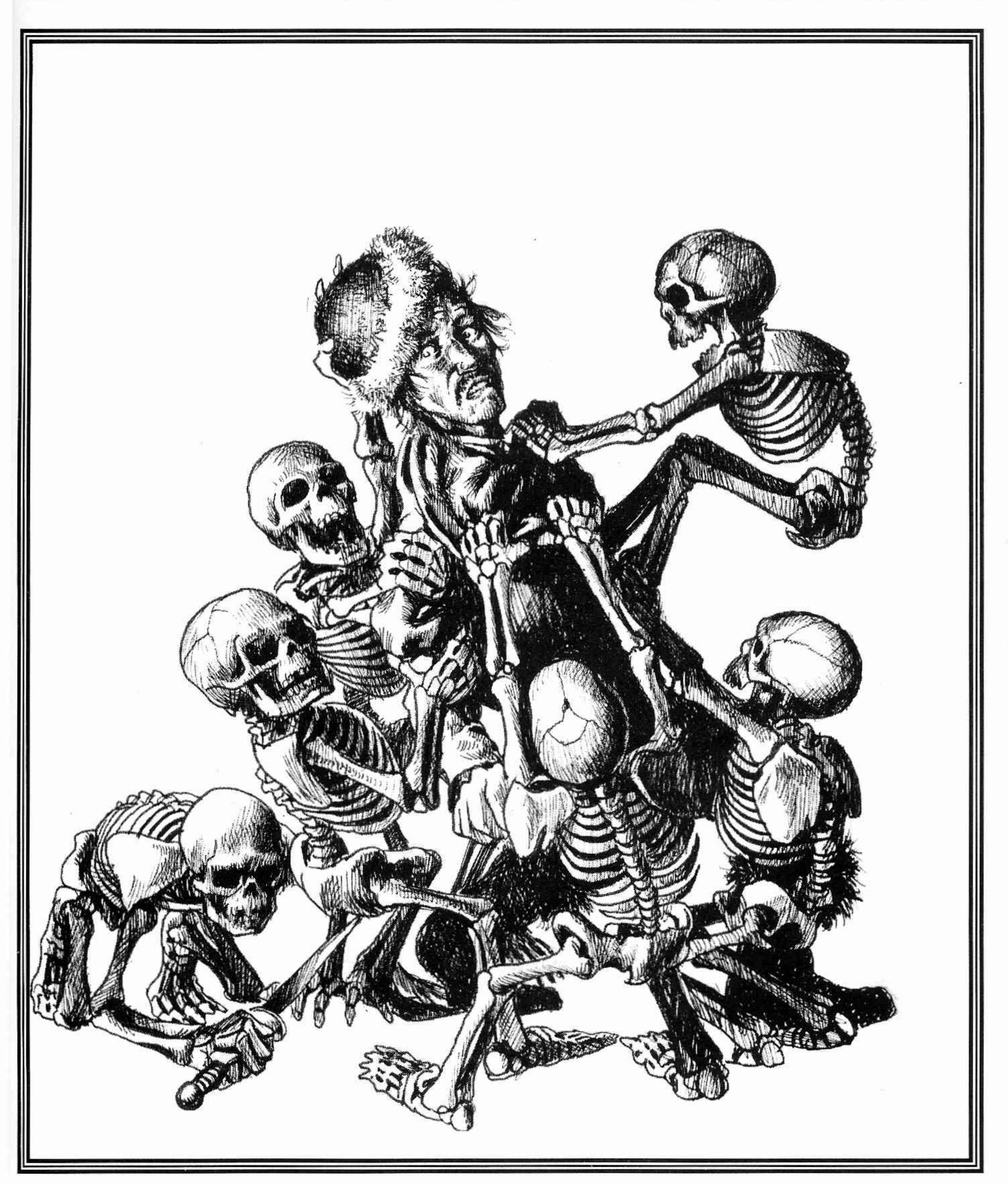
Laisser tout en place plutôt que d'interférer avec quelque chose qu'ils ne peuvent ni juger ni comprendre ?

Retourner à Kislev et rapporter la vérité, une vérité partielle ou un paquet de mensonges — ou ne pas retourner du tout ?

Se joindre aux Anciens Alliés dans leur tentative pour Sauver le Monde du Chaos grâce à la Nécromancie Eclairée ?

La balade chez Durgul et chez Creetox devrait leur permettre de se détendre. Il est temps qu'ils fassent le point sur leurs objectifs et leurs moyens et qu'ils décident de la manière dont ils vont venir à bout de leur mission à Bolgasgrad.

N'hésitez pas, en tant que MJ, à attirer l'attention de vos joueurs sur ce problème. « C'est



bon, les gars. Il semble que Durgul n'est pas là pour l'instant. Ce moment de répit est le bienvenu. Vous pouvez réfléchir à ce que vous avez vu et appris depuis votre implication dans cette petite mission. Vous avez peut-être une idée précise de ce que vous devez faire, ou peut-être pas ; vous devriez en discuter pendant que vous le pouvez. Quoi que vous fassiez, n'oubliez pas que Durgul peut revenir et il vaudrait mieux que vous ayez des idées claires à ce moment là. »

Le Retour de Durgul

Quand les PJ ont eu le temps de réfléchir sur l'endroit où ils sont et sur ce qu'ils vont faire, et qu'ils ont pu farfouiller dans les appartements de Durgul et se mettre dans toutes sortes de situations délicates, Sulring Durgul et Creetox reviennent de leur sortie. C'est à vous de décider du moment précis où cela se produit — ils peuvent revenir alors que les PJ commettent des actes incriminants ou embarrassants, avant qu'ils aient eu le temps de se livrer à des actes de vandalisme, ou à tout autre moment opportun.

Durgul et Creetox empruntent l'accès dissimulé dans les falaises surplombant la branche sud du fleuve et se dirigent tranquillement vers chez eux en bavardant gaiement. Le bruit qu'ils peuvent faire est assourdi par le grès tendre et les PJ plongés dans une activité quelconque n'auront que 10% de chances de les entendre. Les PJ qui écoutent attentivement ont 25% de chances de les entendre et les PJ de garde dans le couloir ont 25% de chances de les voir venir.

Durgul et Creetox ont droit à des Tests normaux d'*Ecoute* pour entendre les PJ bouger dans les salles. Dès que Durgul note que des étrangers se sont introduits chez lui, il se rend invisible, ainsi que Creetox, et s'entoure d'une *Zone de Silence*. Ils apparaîtront brusquement dans la pièce où les PJ sont le plus nombreux.

Vous Etes Durgul ?

Arrivé à ce moment de l'histoire, il est une information concernant Durgul que vous devez savoir. Ce n'est plus un Elfe, et ce n'est plus un mâle. Ses expériences avec le Chaos provoquant des mutations progressives, il doit changer de corps régulièrement (voir Document 12) ; il occupe actuellement le corps d'une femme d'une soixantaine d'années à la corpulence robuste. Cela peut surprendre les PJ, bien que Mikhail le Répurgateur (p 105) ait pu les préparer à ce choc.

Malgré son aspect extérieur actuel, Durgul a conservé l'accent, les manières et les attitudes d'un Elfe Haut incroyablement ancien, ce que les PJ peuvent trouver quelque peu déconcertant.

S'ils possèdent toujours la Dague Noire (voir p 76), ils pourront essayer de *tuer* Durgul (cela ne fera que précipiter *L'Ultime Conflit*), mais puisque son corps actuel n'est pas celui d'un Elfe, la rune restera sans effet.

Les références à Durgul continueront à être *il* et *lui* — il se *considère* encore certainement comme un mâle, malgré le genre de son corps actuel, et il y aura moins de confusion si l'on ne change rien à ce stade de l'aventure.

Voulez-Vous Prendre le Thé ?

Lorsque Durgul et Creetox font leur apparition, Creetox est prêt à tous les tuer — « Regarde ! Des Voleurs ! Je peux les mettre en pièces, Sulring ? Je peux ? »

Durgul sourit et secoue la tête.

« Calme-toi, Creetox. Et je crois que nous devrions les appeler visiteurs plutôt que voleurs. Du moins jusqu'à ce que nous ayons découvert ce qu'ils font là. » *(se retournant vers les PJ)* « Veuillez excuser Creetox. Il s'excite parfois un peu vite. Et maintenant — je vais préparer du thé pour tout le monde, et nous pourrons nous asseoir pour parler de tout cela. Hmmm ? »

Durgul est toujours calme et raisonnable et il est évident qu'il ne se sent pas menacé par les PJ, ou en danger. La section *L'Ultime Conflit* vous donnera tous les éclaircissements nécessaires. Sa sérénité devrait commencer à inquiéter les joueurs.

Si les PJ ont mis les lieux à sac, Durgul regardera tristement autour de lui et leur dira d'un ton doucement réprobateur qu'il aurait sincèrement souhaité les voir faire preuve d'une meilleure éducation. Il agite la main d'une manière adaptée à un sorcier. Tout ce qui a été brisé se ressoude, des éléments du mobilier se déplacent tout autour de la pièce et ramassent les objets qu'ils portaient ou qu'ils contenaient. La pièce se remet d'aplomb d'une façon éminemment magique.

Si un PJ fait quelque chose qui lui déplaît, Durgul lui demandera de s'arrêter. Il se montrera très patient et courtois, disant toujours s'il vous plaît et merci et n'élevant jamais la voix. Si cela ne suffit pas, Durgul réitérera sa requête avec un peu plus de force.

S'il n'obtient toujours pas satisfaction, il infligera un sort d'*Immobilisation* (Magie de Bataille, niveau 4) au personnage offensant et il dépensera 20 Points de Magie supplémentaires pour être sûr du résultat (voir *Renforcement des Sorts/Tests*, **WJRF** p 135).

La patience de Durgul n'est cependant pas inépuisable. S'il voit que la raison ne donne aucun résultat avec les PJ, il mettra en œuvre *L'Ultime Conflit* (p 109).

La Discussion

La discussion et les négociations entre les PJ et Durgul se déroulent en trois étapes. Si les PJ refusent de coopérer ou se montrent agressifs, Durgul peut être tenté de les attaquer. Il restera malgré tout patient et persuasif tant qu'il aura l'espoir de convaincre les PJ de faire ce qu'il veut, et tant que cela ne compromettra pas sa position de défense. Par exemple, il ne laissera pas les PJ se glisser dans son dos. Qu'ils dégainent leurs armes, qu'ils lancent un sort ou qu'ils produisent un objet qui pourrait être une arme magique, Durgul se préparera au combat.

ETAPE UN : QUE FAITES-VOUS ICI ?

Après être allé à la cuisine, avoir amené de l'eau à ébullition d'un geste de la main, sorti le service à thé par télékinésie et mis le thé à infuser, Durgul s'enquiert poliment des raisons de la présence des PJ en ces lieux.

Durgul acceptera une de ces trois présentations : la vérité (avec une expérience de 5000 ans, Durgul sait reconnaître la vérité quand il l'entend), un mensonge exceptionnellement habile et plausible ou un mensonge évident mais poli et diplomatique. Durgul préfère la vérité — il aime avoir affaire à des gens honnêtes — mais il reconnaît que les Humains craintifs ont appris à donner une mauvaise image d'eux-mêmes dans des situations difficiles.

Durgul ne tolérera pas un mensonge maladroit ou un refus de répondre. Le mensonge maladroit est une insulte à son intelligence et le refus de s'expliquer est un manque d'éducation inexcusable. Il les réprimandera doucement, leur expliquera pourquoi leur réponse est inacceptable et leur donnera une deuxième chance. Les hostilités commenceront si les PJ ne donnent pas satisfaction après une menace directe et une troisième chance.

ETAPE DEUX : QUE VOUDRIEZ-VOUS SAVOIR ?

Lorsqu'il aura obtenu satisfaction à sa première question, Durgul leur demandera s'il y a quelque chose dont ils aimeraient avoir l'explication. Il est vraiment prêt à leur dire la vérité sur



tout, y compris sur ses capacités et ses motivations réelles, car il n'a pas l'intention de les laisser partir vivants, sauf s'ils se lient à un serment de secret. Il leur dira cela aussi, s'ils le demandent. Les informations que Durgul peut communiquer figurent dans le *Document 12* — qui vous est réservé !

Sur un certain plan, c'est un test d'intelligence. Si les questions posées sont intelligentes, Durgul sera enclin à épargner les PJ et même à les convaincre de se joindre à son équipe. Si les questions posées sont stupides, ou s'il n'y en a pas, Durgul les considérera comme étant stupides et sacrifiables.

Sur un autre plan, c'est la première occasion qu'ont les PJ de persuader Durgul de faire ce qu'ils voudraient lui voir faire. Si leurs questions prouvent qu'ils ont de bonnes idées permettant la réalisation de ses propres objectifs plus efficacement, Durgul prendra peut-être les aventuriers au sérieux.

Les PJ peuvent, par exemple, lui demander pourquoi il ne s'est pas fait passer pour un Nécromant mauvais vivant dans les forêts. Ainsi il aurait pu utiliser son armée de Mort-vivants pour protéger Bolgasgrad et la cité n'aurait pas souffert de la désapprobation de Kislev et du Tsar.

Zuvassin et Necoho préfèrent peut-être une confrontation avec le Tsar, mais l'idée est valable et montre que les PJ ont de la sympathie pour les nécessités de Durgul et de Bolgasgrad.

Etape Trois : Qu'attendez-vous de moi ?

Durgul demande ainsi indirectement aux PJ de lui expliquer pourquoi il ne devrait pas les tuer.

« Vous m'avez mis dans une position difficile. Je suis responsable devant Zuvassin, Necoho, Bolgasgrad et — ce n'est pas le moindre — moi-même. Cela ne me dérange pas de vous aider — tant que cela ne provoque pas de conflit avec mes autres intérêts. Que voulez-vous que je fasse, et pourquoi devrais-je le faire ? »

Durgul écoute les théories pendant cinq ou dix minutes, puis il les interrompt en s'excusant. « Je suis désolé. Je n'ai pas beaucoup de temps. Chacun de vous pourrait-il — l'un après l'autre — m'énoncer rapidement ce qu'il voudrait me voir faire et m'expliquer pourquoi il serait dans mon intérêt de coopérer avec vous ? » *(Coup d'œil au PJ ayant l'air le plus stupide)* « Nous pourrions commencer avec vous, si vous voulez bien? »

Les joueurs devraient réaliser que c'est là l'instant critique. Poussez chaque joueur à présenter ses arguments à tour de rôle. Quand ils auront tous fini, Durgul considérera ce qu'il vient d'entendre et prendra sa décision.

Décider du Destin des PJ

Si les propositions des PJ satisfont Durgul, il leur proposera de s'asseoir et d'en peaufiner les détails — s'ils acceptent de se joindre à son équipe et au culte des Anciens Alliés.

Si Durgul n'est que partiellement satisfait des propositions faites, mais qu'il estime qu'elles n'excluent pas la persuasion, il proposera d'en discuter les possibilités — si les PJ se joignent à son équipe et au culte.

Si les propositions ne lui donnent aucune satisfaction, si aucun compromis n'est possible, ou si les PJ refusent de se joindre à son équipe et au culte des Anciens Alliés, il dira avec regret « Vous m'en voyez désolé, mais nos objectifs semblent être complètement incompatibles. Le meilleur choix que je puisse vous offrir, c'est de mourir ou de rester définitivement ici.

Comme vous le comprendrez certainement, je ne peux pas vous laisser partir avec tout ce que vous avez découvert. Voulez-vous prendre quelques minutes pour en discuter entre vous ? »

Cela devrait mener directement à *L'Ultime Confrontation.*

Qu'est-ce qu'une Proposition Acceptable ?

Toute proposition qui assure la sécurité de Bolgasgrad contre les envahisseurs du Chaos, qui reconnaît aux Anciens Alliés le droit de rester le culte officiel de Bolgasgrad, qui permet à Durgul de respecter son contrat avec Zuvassin et Necoho (ce qui le protège des mutations) et qui garantit que les PJ ne révéleront rien de ce qu'ils ont appris satisfera Durgul.

Dans l'idéal, Durgul espère que les PJ se joindront aux Anciens Alliés et travailleront pour lui. S'ils ont des idées sur la façon dont il peut mener ses objectifs à bien sans soutenir ouvertement la nécromancie, Durgul est prêt à les écouter.

Au minimum, Durgul ne se soucie pas que les PJ soient d'accord avec lui ou proposent de travailler pour lui, tant qu'ils acceptent de se joindre aux culte des Anciens Alliés et qu'ils jurent de ne jamais révéler ses secrets sous peine de subir le serment imprécatoire. Dès que la sécurité de Bolgasgrad, des Anciens Alliés et de Durgul est assurée, les PJ peuvent partir.

Si les PJ refusent de se joindre aux Anciens Alliés et d'accepter le serment imprécatoire, Durgul doit les éliminer.

Si Durgul estime que les PJ peuvent vivre, passer à *Prêter Serment,* p 111.

Si Durgul décide que les PJ doivent disparaître, passez à *L'Ultime Conflit.*

L'Ultime Conflit

Ainsi, Nos Héros ont décidé d'affronter un maître sorcier incroyablement ancien accompagné de son Dragon domestique, et de plus sur leur propre terrain.

Ce n'est pas très brillant. Mais parfois les PJ commettent des actes d'une bêtise spectaculaire et il faut donc en tenir compte.

Nous pourrions détailler sur plusieurs pages tout ce que Durgul pourrait faire, l'équipement magique dont il dispose, les sorts qu'il connaît, etc. Mais cela ne ferait que rappeler la puissance extrême de ce PNJ, dont vous avez déjà dû vous rendre compte. Les PJ auraient dû s'en apercevoir eux aussi, mais s'ils ne saisissent pas les allusions, c'est leur problème.

Interprétation des PNJ Très Puissants

Les notes suivantes devraient vous permettre de bien manipuler ces PNJ à la puissance outrageante — ceux pour qui il faut tout un calepin au lieu d'une simple feuille de personnage. Mais n'utilisez cette méthode qu'en des occasions vraiment exceptionnelles — comme celle-ci — ou vous finirez toujours par une extermination.

D'abord, ne vous inquiétez pas des détails tels que les profils, les listes de sorts et les Points de Magie.

Comme vous le verrez, Durgul n'aura guère besoin de profil dans cette petite escarmouche.

S'il veut utiliser un sort, il l'*utilise* ; il peut ne pas le connaître personnellement, mais il en disposera alors dans un joyau à sort ; un de ses Démons pourra aussi le lancer. D'une façon ou d'une autre, il a accès à tous les sorts qui figurent dans **WJRF**. Si le travail de conversion ne vous rebute pas, il a aussi accès à tous les sorts que vous pouvez puiser dans tout autre jeu en votre possession.



Il n'a pas plus de problème de Points de Magie. Il a sa réserve personnelle, mais entre son importante collection de joyaux énergétiques et les divers servants démoniques à ses ordres, il ne risque pas d'être à court.

D'ailleurs, il n'hésite pas à dépenser 20 Points de Magie supplémentaires pour chaque sort lancé, ce qui réduit sensiblement le Test de *Contre-Magie* de la victime (voir **WJRF**, p 135). Il dépensera aussi suffisamment de Points de Magie à chaque round pour amener ses propres Tests de *Contre-Magie* à 105. Sulring Durgul est un professionnel — il va s'occuper des PJ ennuyeux rapidement, efficacement et sans gaspillage d'énergie.

Les joueurs ne doivent pas se douter que vous manipulez ce combat sans aucune honte — dans de telles situations, ils peuvent perdre tout sens de l'humour et se mettre à bouder. Avant le combat, préparez-vous un gros stock de dés, au moins un carnet, plusieurs crayons. Et une calculette. Une fois le pétard allumé, à vous de faire un peu de jeu de rôle.

Froncez les sourcils comme si votre tension mentale était intense. Lancez fréquemment de pleines poignées de dés. Gribouillez des notes incompréhensibles et tapez des chiffres sur votre calculette.

A l'occasion, recommencez un calcul, jurez doucement dans votre barbe, barrez un de vos gribouillis et réécrivez autre chose. Et, par-dessus tout, feuilletez sans cesse ce livre et le livre de règles. Il est important que vous soyez convaincant afin que les joueurs aient l'impression que la mise en pièces qui leur est infligée est contrôlée par un certain nombre de règles. Bien sûr, vous savez, vous, que ce n'est pas le cas...

Choisir le Ton de la Débâcle

Voici quelques suggestions pour mettre en scène le combat final. Nous vous donnons un bref aperçu des tactiques que Durgul peut employer, avec des options s'accordant à votre état d'esprit à ce moment-là : bienveillant, mesquin ou parfaitement horrible. Nous vous encourageons à développer vos propres idées pour cette scène finale car vous n'aurez pas souvent l'opportunité d'interpréter un Enchanteur aux pouvoirs quasiment illimités. Profitez-en au maximum.

Ecrasez-les Avec Style

Si vos joueurs semblent réaliser l'aspect suicidaire de leurs actions, mais qu'ils acceptent allègrement leur destin comme le geste d'une intervention suprême, accordez-leur de tomber au combat lors d'une ultime bataille aux proportions épiques.

Durgul se téléporte de place en place et s'occupe des personnages les uns après les autres ; à chaque fois, il utilise un effet magique différent et isole un des PJ du reste du groupe pour l'exterminer.

Par exemple :
Ping Durgul disparaît.

Les PJ tournent en rond, cherchent Durgul ou une issue.

Ping Durgul réapparaît au milieu du groupe et saisit un personnage par-derrière.

Ping Durgul et le personnage disparaissent.

A ce moment-là, passez dans une autre pièce avec le joueur concerné, prenez le livre de règles, sa feuille de personnage et quelques dés. Vous pouvez aussi prendre ce livre avec vous. Sans vouloir manquer de respect pour vos joueurs, on ne peut pas faire confiance à tout le monde.

Durgul et l'infortuné personnage se matérialisent dans un caveau scellé, où Durgul fait apparaître une trentaine de Squelettes Nains grâce à un sort d'*Evocation d'une Horde de Squelettes*. Les Squelettes fondent sur le PJ qui est rapidement désarmé et Immobilisé. Si le joueur proteste, faites-lui faire une trentaine de Tests basés sur la moyenne de **F** x 10 et **I**, chacun permettant d'éviter une Immobilisation — si, par un hasard de la chance, il les réussit tous, il dispose d'un demi-round pour agir avant que les Squelettes fondent sur lui à nouveau. Et cela sans fin.

Bien sûr, lorsque Durgul s'est emparé du personnage, il a activé un joyau à sorts particulier qui met hors service pendant 24 heures tous les objets magiques du PJ — et donc les objets magiques repoussant les Mort-vivants ne changeront rien.

Durgul a maintenant plusieurs options : il peut tuer le PJ impuissant — par des applications répétées de *Main de Poussière* — lui passer un bon savon, ou tout simplement le laisser là pendant qu'il sépare le reste du groupe.

N'hésitez pas à prendre votre temps pour cela. Les autres joueurs attendront dans la pièce voisine et se demanderont ce qui se passe, se persuadant que ce n'est pas bon signe ; ils seront ainsi dans le bon état d'esprit pour tout ce que vous voudrez leur faire par la suite. Ils pourraient même prendre le temps de réfléchir et arriver à la conclusion que cela ne va pas être aussi facile que ça. Ils pourraient même en arriver à considérer une reddition. Laissez-leur le temps de faire travailler leur bon sens. Lorsque vous en avez fini avec un PJ, le joueur est autorisé à rejoindre les autres, à condition de ne pas révéler ce qui lui est arrivé, puisque cela s'est produit hors de la présence des autres PJ.

La Vie en Prison

Si vos joueurs se sont résignés à attaquer Durgul parce qu'ils pensent que c'est dans la nature de leurs personnages, mais qu'ils ne tiennent pas à les perdre lors d'une bataille désespérée, vous pouvez adoucir leur défaite.

La procédure est presque la même que celle qui précède, mais tout le monde finit dans la Cellule de Détention (p 104) où se trouve Mikhail le Répurgateur Mort-vivant.

Par exemple :

Ping Durgul apparaît et emmène une victime dans un caveau lointain.

Durgul évoque une Horde de Démons Mineurs et leur ordonne de saisir le PJ en se contentant de l'étourdir. Après un chœur de grognements et de protestations gémissantes *(Peut-on lui arracher les poumons ? on peut, on peut ?)*, les Démons entourent le PJ avec rancune et évitent à contre-cœur de le tuer pendant qu'ils le saisissent.

Quand Durgul a infligé une bonne raclée au PJ, ou qu'il l'a vertement sermonné, *ping* celui-ci se retrouve dans la Cellule de Détention (p 104).

Ainsi, lorsque chaque joueur a été pris à part pour la raclée de son personnage, il est envoyé dans une troisième pièce où il peut discuter avec les joueurs dont les personnages se trouvent déjà dans la Cellule de Détention. Ils commenceront sans doute à préparer leur plan d'évasion.

Lorsque tous les PJ se retrouvent dans la Cellule de Détention, Durgul leur apparaît sous forme d'une projection illusoire. « Je suis vraiment désolé pour ce manque de compréhension. Je me vois obligé de vous demander d'accepter mon hospitalité pour une durée indéfinie. Je dois m'occuper d'affaires urgentes, mais je reviendrai dès que possible ; nous verrons alors si vous avez reconsidéré mon offre pour vous joindre au culte des Anciens Alliés. Si vous voulez bien m'excuser... »

Et Durgul se retourne avec un geste qui scelle la Cellule de Détention par l'invocation d'un mur de pierres résistant à la magie. Encore un *ping* et il laisse les PJ se calmer pendant quelques éternités.

Demandez à vos joueurs de préparer de nouveaux personnages pour la séance de jeu suivante. « Oh, vos personnages vont très bien — ils sont très bien suivis médicalement parlant, si c'est nécessaire — ils sont abondamment nourris et ont même quelques Démons avec qui jouer. Mais Durgul ne laissera sortir personne sans qu'il se joigne aux Anciens Alliés. » S'ils y tiennent, laissez-les mettre au point un plan d'évasion, mais un geste aussi futile n'est que le signe d'un optimisme incurable.

Maltraiter Pour Soumettre

Que vous les *écrasiez avec style* ou que vous leur accordiez une *vie en prison*, vous finirez sur une série de combats à un contre un entre Durgul et chaque PJ.

Dans les exemples précédents, Durgul fait faire le sale boulot par des Squelettes ou des Démons. Voici quatre autres méthodes que Durgul pourra employer pour achever ou soumettre personnellement l'infortuné PJ.

1. Epées Animées

Appropriées pour les guerriers. Durgul anime quatre épées ou plus en un nombre de rounds équivalent (voir le sort de Magie de Bataille de

niveau 3, *Epée Animée*). La dépense de Points de Magie que cela implique est une démonstration explicite de sa puissance et le combat à quatre épées ou plus peut se prolonger, événement comparable au pittoresque combat de gladiateurs, à l'issue sans espoir, dans la tradition des Chrétiens contre les lions.

Pour soumettre plutôt que tuer, Durgul contrôlera les épées pour qu'elles portent des coups assommants.

2. Fricassée de Boules de Feu

Durgul utilise en alternative des *Boules de Feu* (Magie de Bataille, niveau 1) au niveau du sol, des *Mains de Feu* (Magie Elémentaire, niveau 1) et des *Souffles de Feu* (Magie Elémentaire, niveau 3) pour rôtir sa victime. Il est inutile de préciser qu'il dispose d'un anneau protecteur qui lui évite tout désagrément dû aux feux magiques.

3. "Elémentaire, Mon Cher Watson"

Durgul évoque quatre Elémentaux — un de chaque type — dans la même pièce que le PJ et passe sur un plan éthéral pour observer le processus. Reportez-vous à la panoplie de sorts Elémentaux pour tous les détails et les fioritures.

4. Métamorphose

Ce numéro est assez impressionnant pour les connaisseurs, mais pas très spectaculaire sur le plan visuel. Il est le mieux adapté aux personnages les plus faibles, qui ne résisteraient pas très longtemps aux épreuves précédentes.

Après s'être appliqué l'un des effets de défenses magiques indiqués ci-dessous, Durgul se transforme en l'une des sales bêtes suivantes grâce au sort de Magie Druidique de niveau 2, *Métamorphose* : chien (de guerre), destrier, loup (grand), ours ou sanglier. Voir les Caractéristiques dans le Bestiaire. Par exemple, Durgul peut lancer un sort d'*Aura d'Invulnérabilité* sur lui-même (Magie de Bataille, niveau 4) puis prendre la forme d'un destrier. Et piétiner, piétiner, piétiner.

Techniques de Défense

Pour éviter les embarras dus à un PJ perspicace ou chanceux, employez une des précautions défensives suivantes, selon ce qui vous semble approprié.

N'oubliez pas que Durgul peut se téléporter ; il peut **ping** disparaître, lancer un ou deux sorts défensifs, mettre une armure de mithril ou sortir une arme magique et lui ordonner de parer toutes les attaques. Il est bien trop habile pour être moins que fin prêt.

Utilisation de sorts défensifs : *Aura d'Invulnérabilité** (Magie de Bataille, niveau 4) ; *Aura de Protection** (Magie de Bataille, niveau 2) ; *Décalage Illusoire* (Magie Illusoire, niveau 1) ; *Répliques* (Magie Illusoire, niveau 1) ; *Zone de Vie* (Magie Nécromantique, niveau 1, recommandé si le PJ a contracté le Fléau de la Mort-Vivance).

*Note : Les Auras sont dissipées par d'autres Auras, par les armes magiques et par *Dissipation d'Aura* ; elles ne seront donc peut-être pas très utiles contre un PJ un peu mieux préparé.

Armure, etc. : Durgul peut porter des robes garnies de Runes d'Armures, ou une arme magique ayant la capacité spéciale *Protection*.

Soins : Si les événements prennent une tournure coriace, Durgul se téléporte et avale deux *Potions de Soins* ou lance *Guérison des Blessures Graves* avant de retourner au travail.

Il peut aussi Evoquer des Démons ou des Elémentaux qui viennent créer quelques distractions, ou utiliser un *Ennemi Illusoire* (Illusion niveau 3) pour évoquer quelques faux minions.

Creetox (p 120)

Durgul maintiendra sans doute Creetox hors du combat final, car le jeune Dragon au tempérament emporté peut autant gâcher son travail que l'aider. Mais il n'hésitera pas à l'employer pour créer des distractions.

Le moindre problème remplira Creetox de joie. Il se jettera sur le PJ le plus proche, en riant et en criant « J'aurais dû les tuer ! J'l'avais *dit* ! »

Creetox n'est pas un combattant subtil — il choisit un PJ et le met en pièces avec toutes les formes d'attaque qu'il peut employer. Une fois à l'œuvre, Creetox se battra jusqu'à la mort, jusqu'à ce que tous les PJ soient morts ou hors d'atteinte, ou jusqu'à ce que Durgul le téléporte à l'abri.

Une dernière remarque : si les PJ tuent Creetox, ils auront de *très gros* problèmes avec Durgul.

Prêter Serment

Les PJ souhaitant éviter les désagréments précédents doivent accepter le serment imprécatoire et être admis comme membre du Culte des Anciens Alliés avant de pouvoir discuter plus avant avec Durgul.

Durgul étant très proche de Zuvassin et de Necoho, il n'est pas indispensable de prêter serment devant les oratoires des deux Dieux, comme l'ont fait la plupart des membres du culte. Durgul retire des objets de sa chambre une plaque d'ébène en forme de double Y miniature — et légèrement imparfait — incrustée d'un croissant de lune et d'une étoile d'ivoire. La tenant contre sa poitrine, il évoque simplement les deux Dieux du Chaos par leur nom. Il la tend ensuite à chaque personnage, individuellement, et lui demande de prononcer le serment suivant :



Si, par quelque moyen que ce soit, il m'arrivait de révéler les mystères du culte des Anciens Alliés, alors, que souffre mon âme en châtiment. Je le jure ainsi par les noms de Zuvassin et de Necoho. Et qu'ainsi, je sois désormais et dorénavant compté parmi les élus des Anciens Alliés.

Le destin de ceux qui transgressent ce serment dépend de celui qui est Chargé de Punir la Rupture de Serment à ce moment-là. Zuvassin inflige généralement des morts hideuses et douloureuses, mais rapides ; Necoho préfère de longues affections chroniques dont les symptômes sont relativement faibles mais qui détruisent toute activité mentale normale (attaque, amnésie, démence, sénilité, etc.). Voir *Le Serment Imprécatoire*, p 91 pour avoir quelques idées.

Faire la Paix Avec Durgul

Lorsque les PJ auront prêté serment, Durgul se contentera de les laisser poursuivre leur propre chemin, sans plus de cérémonie. Mais il leur signalera que, s'ils n'ont rien d'autre à faire, il peut leur trouver quelques activités intéressantes et bien rétribuées. « Que diriez-vous d'une petite randonnée dans les Terres Incultes du Chaos ? Est-ce que l'un d'entre vous connaît les ruines Naines de Karak-Kadrin ? J'ai une collection de composants de sort en Arabie qui aurait besoin d'être vérifiée. Et tous ces événements en Lustrianie, et je n'ai même pas le temps d'aller voir par moi-même. Quelqu'un est intéressé ? »

En ce qui concerne les règlements, Durgul peut offrir de l'argent ou des trésors magiques — « Je possède une réserve très convenable et bien cachée. Qu'est-ce qui vous plairait ? » — et il peut proposer des entraînements dans toutes les disciplines magiques, de l'Alchimie à la Démonologie.

Vous pouvez ainsi assurer une transition en douceur vers la suite de votre campagne **WJRF**. Durgul est en affaires et a des contacts un peu partout dans le monde, et c'est une raison parfaite d'envoyer les PJ dans l'environnement de *Warhammer* de votre choix.

Conclure l'Aventure

Cette aventure peut se terminer de différentes façons, selon ce qui s'est réellement passé :

Les PJ ont pu réunir un certain nombre d'informations à Bolgasgrad, éviter la confrontation

avec Durgul et retourner à Kislev en toute hâte pour faire leur rapport.

Ils ont pu rencontrer Durgul, rejoindre les Anciens Alliés et retourner à Kislev en ayant accepté le serment imprécatoire.

Ils ont pu rencontrer Durgul, refuser d'entrer dans le culte, s'enfuir d'une façon ou d'une autre et retourner à Kislev.

Ils ont pu rencontrer Durgul, rejoindre le culte et rester pour travailler pour lui.

Ces conclusions supposent que cette aventure fait partie de *La Campagne de l'Ennemi Intérieur* ou de *La Campagne de Kislev*. En aventure indépendante, certains détails peuvent être légèrement modifiés afin de tenir compte de l'introduction des PJ dans l'aventure (voir p 75). Cela ne devrait pas être trop difficile pour le brillant MJ moyen.

Mission Accomplie... D'une Certaine Façon

Si les PJ ont écouté leur bon sens, ils auront quitté le temple avant la confrontation avec Durgul — ou ils auront rencontré Durgul et auront réussi à s'échapper sans prêter le serment imprécatoire ; ainsi ils pourront retourner à Kislev faire part de ce qu'ils ont découvert à Bolgasgrad.

Les autorités kislevites ne sachant presque rien sur le culte des Anciens Alliés et sur les événements de Bolgasgrad depuis la sécession, tout ce que les PJ leur diront sera accueilli avec enthousiasme. Allez à la section intitulée *Le Retour des Héros*.

Si les PJ ont rencontré Durgul et rejoint le culte avec son serment imprécatoire, les choses seront un peu différentes. Allez à la section intitulée *Nous Avons les Moyens* (p 114).

Le Retour des Héros

A leur arrivée à Kislev, les PJ seront immédiatement encadrés par Bogdanov et un important escadron de Chevaliers du Loup Blanc. On les conduira dans une suite du palais où ils subiront un debriefing approfondi pendant plusieurs jours. Ils seront bien traités et obtiendront presque tout ce qu'ils désirent ; ils ne seront cependant pas autorisés à partir tant que Bogdanov ne sera pas certain de leur avoir extirpé les moindres bribes d'information possibles. Il pourra même aller jusqu'à recourir à l'hypnose et aux potions de vérité, tout en expliquant qu'ils ne risquent rien, et que cela peut aider les PJ à se remémorer des détails vitaux qui ne leur reviennent pas à l'esprit.

Lorsque Bogdanov en a fini avec eux, les différents temples à qui les PJ ont demandé des informations au début de l'aventure (p 77-79) enverront des représentants pour prendre connaissance des informations sur le culte des Anciens Alliés, des chances de rétablir les cultes d'état à Bolgasgrad et de ce que les PJ ont déjà entrepris dans ce but. Bien entendu, les temples s'attendent à récupérer tout équipement magique qu'ils ont pu confier aux PJ.

Au bout d'une semaine d'interrogatoire non-stop, les PJ recevront de luxueux vêtements de cour — pourpoint, culotte, chausses, justaucorps pour les hommes, robes pour les femmes — qu'ils devront mettre immédiatement puis ils seront expédiés dans la salle du trône, où ils se retrouveront en présence du Tsar Radii Bokha. Comme toujours, ils seront escortés par une douzaine de Chevaliers du Loup Blanc et soulagés de leurs armes et de leurs composants de sort avant d'être admis en présence du Tsar.

Le Tsar se lève et sort un rouleau de parchemin d'une de ses manches. Toutes les personnes présentes s'inclinent ; au besoin, les PJ seront encouragés à faire de même par un coup de pommeau au creux de l'estomac. Un silence respectueux — et les gardes se chargent de faire en sorte qu'il le soit — règne pendant que le Tsar s'adresse aux PJ. Il lit le contenu du parchemin, et son Occidental est compréhensible malgré son fort accent kislevite.

« Honorables Chevaliers-Panthère :
Kislev est grandement votre débiteur, car vous avez accompli de grandes prouesses à notre demande. Notre frère de Middenheim sera informé des services inestimables que vous avez rendus à notre patrie. Il peut être fier de ceux qui le servent.

Nous devons maintenant faire face à la difficile tâche d'exprimer de façon adéquate notre gratitude pour vos services. Vous pourriez, sans aucun doute, protester de n'avoir fait que remplir votre devoir, mais nous avons décidé que nous devions exprimer notre gratitude et notre satisfaction pour votre service d'une certaine manière. »

Le Tsar fait signe à un conseiller, qui fait signe à un laquais, qui fait signe à un garde de porte, qui ouvre sa porte et fait signe en direction du corridor. Après une courte pause — juste suffisante pour que l'imagination des joueurs se mette à échafauder des visions de récompenses monétaires — un laquais entre en portant une petite boîte de bois incrustée d'argent, de la taille de ce livre, mais un peu plus épaisse. Le laquais donne la boîte au conseiller qui l'ouvre et la tient en face du Tsar — juste assez haut pour que les PJ ne puissent pas voir ce qu'elle contient. Le Tsar reprend son discours.

« Le plus grand honneur que puisse vous offrir Kislev est de vous nommer dans l'Ordre de l'Etoile de Kislev. Cet honneur n'a jusqu'à présent jamais été accordé à des étrangers. C'est mon grand plaisir que d'accueillir chacun de vous dans l'Ordre de l'Etoile d'Argent de Kislev, par lequel vous serez connu dans tous les états de Kislev comme Héros du Peuple. Deuxième Classe. »

Les PJ doivent alors s'avancer l'un après l'autre jusqu'au pied du dais sur lequel repose le trône et incliner la tête pendant que le Tsar place un ruban brillamment coloré soutenant un médaillon d'argent, représentant une étoile, autour de leur cou.



Les PJ peuvent obtenir d'autres avantages en plus de cet honneur, selon leur Carrière ou leur Vocation :

Guerriers

Les PJ de type guerrier seront invités à devenir des membres honoraires de l'Ordre Kislevite du Loup Blanc, avec le titre honorifique de *Nachalnik Kavalyerov* ou Chevalier Commandant.

Ce grade étant honorifique, il ne confère aucun pouvoir ou privilège réels, mais il permet à l'officier honoraire et à ses compagnons de rester dans les bâtiments du Loup Blanc à tout moment et gratuitement, de s'entraîner avec les Chevaliers et de retirer de l'équipement, *uniquement* pour son propre usage, à tout moment. Les possibilités d'entraînement permettront à tout personnage de classe guerrière d'accéder à la carrière de Chevalier Errant, d'en acquérir les dotations ainsi que toutes les compétences et les avancements pouvant être obtenus avec son total actuel de Points d'Expérience. A votre discrétion, d'autres compétences peuvent aussi être acquises, à partir de carrières telles que Capitaine-Mercenaire et Templier.

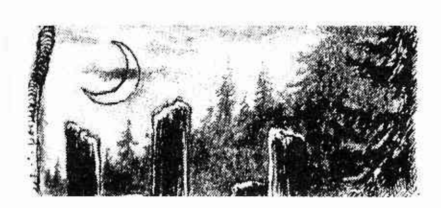
L'Etoile de Kislev

Le plus grand des honneurs que Kislev puisse accorder au personnel militaire, l'Etoile de Kislev, fut instituée par le Tsar Alexis en 2303 pour honorer les nombreux héros qui permirent le refoulement des masses du Chaos. Le Tsar Radii Bokha s'est trompé en disant qu'elle n'a jamais été accordée à un étranger, car elle fit partie des multiples honneurs que reçut Magnus le Pieux après la Bataille de la Forêt de Grovod.

L'ordre de l'Etoile de Kislev a trois niveaux — Or, Argent et Bronze — et est représenté par un médaillon en forme d'étoile du métal approprié, accroché à un ruban multicolore. L'Etoile d'Or n'a été que rarement décernée depuis les Incursions du Chaos ; elle est généralement réservée aux membres de la famille du Tsar qui se sont distingués dans des carrières militaires. L'Etoile d'Argent est décernée plus fréquemment, en reconnaissance de bravoure exceptionnelle ou de service militaire de valeur. Les généraux Kislevites la reçoivent systématiquement à leur retraite. L'Etoile de Bronze est beaucoup plus courante, elle récompense les membres du personnel de tout grade pour un service de longue

durée, les ambassadeurs Kislevites dans les autres nations, parfois même des mercenaires ou des capitaines de milice dont les états de service sont remarquables.

Les possesseurs de l'Etoile de Kislev acquièrent un bonus en **Soc** lorsqu'ils ont affaire à des membres des classes militaires Kislevites : +50 pour l'Etoile d'Or, +25 pour l'Etoile d'Argent, +10 pour l'Etoile de Bronze. Ce bonus n'est applicable que si la décoration est portée, ou si le PNJ a été autrement prévenu, au moment où le Test est réalisé.



De plus, les membres honoraires de l'Ordre Kislevite du Loup Blanc obtiennent les modificateurs suivants aux Tests de **Soc** :

+30 en présence des Chevaliers Kislevites du Loup Blanc ;
+20 en présence des Chevaliers Impériaux du Loup Blanc ;
+40 en présence de fidèles d'Ulric ni nobles, ni militaires, en tout lieu ;
+10 en présence de Chevaliers de tout ordre du Vieux Monde ;
+15 en présence de la noblesse de Kislev ;
+10 en présence de la noblesse du reste du Vieux Monde.

Ces modificateurs ne sont pas cumulatifs ; employez toujours le plus avantageux.

A votre discrétion, les personnages suivant les carrières de Forestier les plus martiales peuvent aussi être invités à rejoindre l'Ordre du Loup Blanc.

Forestiers

Les PJ Forestiers seront invités à rejoindre la Fraternité de l'Ours, avec le titre honorifique de *Kapitan Broydag* ou Capitaine Forestier. Là aussi, les grades honorifiques n'accordent pas de pouvoir ou de privilège, mais les possibilités d'hébergement et d'entraînement sont les mêmes que pour ceux qui font partie de l'Ordre du Loup Blanc et les personnages peuvent acquérir des compétences supplémentaires de la *Table des Compétences Initiales des Forestiers* et des carrières telles que Eclaireur.



De plus, les membres honoraires de la Fraternité de l'Ours obtiennent les modificateurs suivants aux Tests de **Soc** :

+30 en présence de membres ordinaires de l'ordre ;
+40 en présence de fidèles de Taal et/ou Rhya ni militaires, ni nobles, en tout lieu ;
+20 en présence de PNJ Forestiers de tout genre ;
+10 en présence de fidèles de la Foi Antique ;
+5 en présence de Chevaliers de tout ordre du Vieux Monde ;
+15 en présence de la noblesse de Kislev ;
+5 en présence de la noblesse du reste du Vieux Monde.

Là aussi, les modificateurs ne sont pas cumulatifs et ne devraient être appliqués qu'avec des PNJ ayant pu avoir raisonnablement connaissance de la Fraternité.

Lettrés

Les personnages Lettrés recevront des doctorats honorifiques de l'Université de Kislev. C'est une petite institution en comparaison de celles de Nuln et d'Altdorf, ou du Collège Théologique de Middenheim, mais cela reste un grand honneur.

Le personnage peut bénéficier de toutes les facilités de l'Université qu'il souhaite et a un accès libre à la petite bibliothèque.

Cette bibliothèque est un lieu parfait pour mettre sous le nez des aventuriers les éléments de départ d'une aventure. Qui sait les étranges volumes, les cartes, etc., qu'elle peut contenir ?

Tous les lettrés peuvent s'entraîner comme Alchimistes, Médecins ou Erudits, et les Enchanteurs peuvent progresser d'un niveau, ou atteindre le niveau 1 d'une nouvelle spécialisation — en Magie Elémentaire ou Illusoire. L'Université peut enseigner jusqu'au niveau 4 en Magie de Bataille, et au niveau 3 dans chacune des deux autres spécialisations.

Comme toujours, un personnage doit dépenser normalement ses Points d'Expérience au cours de son entraînement.

De plus, les docteurs honoraires de l'Université de Kislev obtiennent les modificateurs suivants aux Tests de **Soc** :

+30 en présence d'un membre de l'Université de Kislev ;
+15 en présence d'un membre d'une autre université ou d'un collège ;
+5 en présence de PNJ lettrés de tout type.

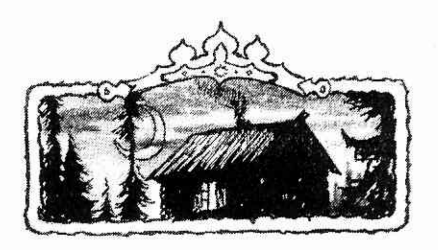
Ces modificateurs *ne* sont *pas* cumulatifs ; en toute circonstance, employez le plus avantageux.

Clercs

Les Clercs d'Ulric, de Mórr, de Véréna, de Taal et de Rhya auront toutes les facilités nécessaires à l'avancement d'un niveau (niveau 4 au maximum dans tous les cas), avec la dépense habituelle des Points d'Expérience. Faire normalement les jets dans la *Table d'Avancement des Clercs*.

Les Clercs d'autres divinités seront autorisés (s'ils pensent à le *demander* — on ne le leur proposera pas !) à fonder un oratoire dédié à leur divinité dans la cité de Kislev.

Notez que cela ne s'applique pas aux adeptes des Dieux du Chaos, ni des autres religions interdites. Kislev ne subventionnera pas la fondation d'un tel oratoire — l'autorisation de le fonder est une faveur suffisamment importante — et le personnage devra s'en s'occuper lui-même jusqu'à ce qu'un prêtre puisse venir le remplacer. La première fois que le fondateur priera pour une Grâce dans le nouvel oratoire, ses chances de succès seront de 10%, la deuxième fois, 9%, la troisième, 8%, etc. Vous pouvez aussi décider de récompenser la fondation de cet oratoire par quelques points d'expérience.



Filous

Les personnages Filous ne recevront aucun honneur particulier si ce n'est la remise de l'Etoile de Kislev ; vous pourriez cependant, pendant une période de 1 mois, accorder aux Filous un bonus de +20 à leurs Tests de **Soc** lorsqu'ils traitent avec les autorités de la cité de Kislev — mais ne le dites pas aux joueurs.

Quand la Fête Est Finie...

Au bout d'une semaine ou deux, toute l'agitation entourant les PJ retombera, et il vous faudra déterminer ce qui se produira par la suite. Il existe trois options de base :

Retourner à la Maison

Cette option n'est possible que que si vous avez suivi la séquence de campagne de ce livre, que ce soit l'*Ennemi Intérieur* ou une campagne indépendante.

Le Tsar renvoie les PJ à Middenheim, porteurs de lettres adressées au Graf Boris ; celles-ci expriment toute la satisfaction que lui ont donnée les Chevaliers-Panthère envoyés par le Graf.

Le retour peut être traité comme l'aller, de façon abstraite, dans les moindres détails, ou en faisant un compromis entre les deux.

Le destin des PJ à Middenheim est un autre problème qui sera abordé dans **l'Empire en Flammes**, le prochaine épisode de la campagne de l'*Ennemi Intérieur*. Vous pouvez aussi insérer vos propres aventures entre la fin de celle-ci et le début de **l'Empire en Flammes**, si vous le souhaitez.

ELIMINER LA POURRITURE

Les PJ font, bien sûr, autorité en ce qui concerne la destinée de Bolgasgrad ; il serait donc naturel que le Tsar les affecte à une force punitive importante chargée de détruire le culte des Anciens Alliés et de raser la colonie rebelle. Si vous connaissez les règles de **Warhammer Battle** et de **Warhammer Siege**, vous pourriez développer quelques actions intéressantes à partir de là.

DEUX AUTRES POSSIBILITÉS...

Le Tsar pourrait très bien demander aux PJ de résoudre quelques autres problèmes, ce qui mènerait à de nouvelles aventures dans Kislev. De cette manière, vous pouvez développer une campagne kislevite de longue durée, ou prolonger le séjour des PJ avant de poursuivre avec **l'Empire en Flammes**

Nous Avons les Moyens...

Les PJ rencontrent Durgul, se soumettent au serment imprécatoire et adhèrent au culte des Anciens Alliés, puis retournent à Kislev ; ils vont alors rencontrer quelques problèmes.

Ils devraient pouvoir convaincre le Tsar et ses conseillers qu'ils n'ont pas eu d'autres possibilités que de se soumettre au serment imprécatoire, mais, en tant que membres des Anciens Alliés, ils seront désormais extrêmement suspects.

Les PJ seront désarmés et emprisonnés tandis que le Tsar et ses conseillers réfléchiront à la manière d'obtenir les informations vitales ainsi bloquées dans leurs mémoires. Ils n'abandonneront pas facilement et les PJ peuvent s'attendre à passer quelques journées éprouvantes où ils seront transformés en rats de laboratoire pour une série d'expériences de désamorçage de bombe magique.

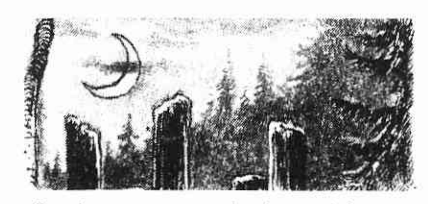
Le groupe sera séparé lors des interrogatoires afin que si l'une des tentatives connaissait une issue fatale, ce qui serait regrettable, la perte d'informateurs importants soit minimisée.

Les effets du serment imprécatoire sont indiqués en p 91 et l'énoncé du serment lui-même en p 111. Il pourrait être pratique de recopier ces deux éléments d'information pour s'y référer plus facilement.

DONNÉES NON-CLASSIFIÉES

Une des premières approches consiste à demander à un PJ de dévoiler tout ce qu'il estime pouvoir dire sans déclencher la malédiction.

Les PJ peuvent expliquer l'existence de la malédiction et les effets que, selon eux, elle a eus sur Julius Olvaga sans se mettre en danger. La situation devient critique lorsque la conversation s'oriente vers le culte des Anciens Alliés. Comme il est expliqué en p 91, le serment imprécatoire empêche la révélation de toute information concernant le culte à quelqu'un qui n'en fait pas partie. Cela laisse aux PJ un certain nombre d'informations importantes pouvant être transmises sans déclencher la malédiction.



Bogdanov et ses amis s'en satisferont pendant un moment, mais pas très longtemps.

Pour cette occasion, vous devriez vous préparer à devenir un MJ Méchant et Totalement Impitoyable lors de ces séances d'interrogatoire. Si un joueur dit quelque chose, alors son personnage le dit aussi, et si ce n'est pas dans l'ordre des choses, alors la malédiction s'abattra — pas de deuxième chance.

Position d'Arrêt

Une des premières choses auxquelles peuvent penser les PJ est de faire annuler le serment imprécatoire par le sorcier le plus puissant de Kislev. Malheureusement, le sorcier le plus puissant de Kislev, c'est Sulring Durgul.

Le serment imprécatoire peut être retiré par un *Exorcisme* incanté par un Enchanteur de niveau 4. C'est à vous de juger de la difficulté de trouver un tel personnage à Kislev. Parmi les

Clercs que les PJ ont pu rencontrer au début de l'aventure, Grigoriy Smertovitch Moryevitch du temple de Mórr est de niveau 3, il en est de même pour Magda Irenova du temple de Taal et Rhya. Les PJ n'ont pas rencontré le chef du culte d'Ulric de Kislev, qui peut être de niveau 4 ; frère Stefan du temple de Véréna est très sage et vénérable et pourrait bien être de ce niveau aussi. Il pourrait aussi y avoir un sorcier de niveau 4 attaché à la cour du Tsar ou à l'Université de Kislev.

Tout dépend de la facilité avec laquelle vous voulez que les PJ soient libérés. Si vous souhaitez une conclusion rapide, Bogdanov n'aura aucune difficulté à obtenir la personne nécessaire pour enlever la malédiction.

Les PJ subissent alors un traitement intensif à base d'hypnotisme et de potions de vérité ; ils disent à Bogdanov tout ce qu'il veut savoir, et tout est résolu. Si quelqu'un s'interroge sur la facilité du processus, faites remarquer que le serment imprécatoire est simplement conçu pour garder un contrôle sur les citoyens de Bolgasgrad ; quand toutes les forces de l'Empire Kislevite sont en jeu, le problème est différent. Si la logique de ce système continue à inspirer des doutes, proposez de remettre la malédiction sur les personnages. Cela devrait mettre un terme au débat.

Si, d'un autre côté, vous souhaitez employer à fond le potentiel du serment imprécatoire, alors tout un monde de possibilités s'ouvre devant vous. La malédiction peut peser sur les personnages pendant des années — ou au moins pendant plusieurs séances de jeu.

D'une part, les Enchanteurs de niveau 4 ne courent pas vraiment les rues, même dans Middenheim, alors en trouver un dans un trou perdu comme Kislev peut se révéler impossible. N'oubliez pas que c'est le plus haut niveau que puisse atteindre un Enchanteur, et les PNJ de niveau 4 sont rares.

Si vous ne tenez pas à rendre les Enchanteurs aussi rares que de la poussière d'or, alors le serment imprécatoire peut posséder quelques trucs et artifices qui le rendent difficile à neutraliser ; un Enchanteur de niveau 4 examine les PJ en employant son *Sens de la Magie*, fronce les sourcils, marmonne dans sa barbe et hoche la tête. « Rusé, celui-là, très rusé.

J'aimerais beaucoup rencontrer celui qui a conçu ce petit joyau. Ou plutôt... j'aime autant ne pas le connaître. Il semble qu'il y a là une très vilaine malédiction secondaire, qui considère toute tentative pour annuler la malédiction principale comme une intention de rompre le serment et qui déclenche donc la malédiction. Je pourrais évidemment neutraliser cette malédiction secondaire et m'occuper ensuite de la principale.

Malheureusement, trois malédictions secondaires sont installées et — en même temps qu'elles surveillent la malédiction principale — elles se surveillent mutuellement. Et au moindre signe de bricolage, tout explose — boum ! C'est vraiment d'une conception très ingénieuse. Je ne sais vraiment pas quoi faire pour arranger cela. »

Que vont donc pouvoir faire les PJ pour se sortir de cette mauvaise posture ? Durgul pourrait bien sûr l'annuler d'un claquement de doigt, mais il serait sans doute quelque peu ardu de le convaincre de le faire.

A la connaissance des PJ, Annandil est la seule personne qui comprenne quelque chose à Durgul et à ses méthodes magiques et ils pourraient alors retourner à Chernozavtra, braver les Dolgans et les Hobgobelins en passant. Il leur faudrait ensuite persuader Annandil de s'occuper de la malédiction — en supposant qu'il puisse le faire.

Ou vous pourriez aussi les envoyer quelque part dans une quête désespérée — peut-être que, à Middenheim, Ar-Ulric pourrait agir, ou il faudrait l'intervention du Grand Théogone en personne, ou bien seul le chef suprême du culte de Véréna dans le Vieux Monde a les connaissances nécessaires. Si vous voulez expédier les PJ quelque part — n'importe où — c'est une manière facile de le faire.

Il existe une autre alternative. Vous pouvez décider que la malédiction est assez facile à éliminer, mais qu'un léger problème se produit pendant l'opération — après tout, la malédiction a été acceptée sous la bienveillance de Zuvassin le Défaiseur. Dans de telles circonstances, le serment imprécatoire est retiré par un niveau 4 qui utiliserait le sort d'*Exorcisme*, mais la malédiction n'est pas *complètement* éliminée. A l'insu des PJ, dans chacun des cas, un mot spécifique déclenchera un reste de la malédiction ; le personnage sera alors sourd, aveugle, idiot et paralysé pendant une semaine.

Les mots intéressants incluent *Bolgasgrad, Durgul, Zuvassin, zombie, Chaos* et *temple* — ou, si vous êtes vraiment vicieux, essayez avec *et, mais, le, oui, non* et *lui.*

Si vous aimez faire des effets en maîtrisant, procurez-vous un petit gong, ou une cloche, et faites-le sonner chaque fois qu'un joueur utilise le mot déclencheur de son personnage.

Quand (si ?) les PJ se sont débarrassés de la malédiction et qu'ils ont communiqué à Bogdanov tout ce qu'il y a à savoir, vous pouvez continuer avec l'heureuse conclusion des pages précédentes.

Un Autre Petit Problème

Si les PJ se sont aventurés dans les Catacombes avant de rentrer à Kislev, ils auront probablement contracté le Fléau de la Mort-Vivance (voir p 101). Ils devraient alors se mettre à la recherche d'un traitement. Comme pour le serment imprécatoire, vous pouvez faire durer cela selon votre bon plaisir.

Convaincre les autorités que le mal n'est pas contagieux demandera une bonne dose de baratin ; les connaissances des PJ leur assureront d'avoir la vie sauve — mais ils seront mis strictement en quarantaine — pendant un temps ; après cela, les choses risquent de prendre une tournure difficile.



Le premier problème consiste à trouver le moyen précis pour se débarrasser de cette maladie. Aucun médecin mortel n'a jamais rencontré le Fléau de la Mort-Vivance — excepté Sulring Durgul, que l'on ne peut pas vraiment qualifier de mortel, dans le sens le plus strict du mot — et il faudra donc faire appel à quelque forme de divination. Et il faudra en interpréter les résultats et — peut-être — faire diverses expériences avec différents traitements.

Comme pour le serment imprécatoire, les PJ pourraient tenter de convaincre Sulring Durgul de les soulager du Fléau de la Mort-Vivance — encore qu'il ne sache pas lui-même tout sur ce mal, et c'est pourquoi il garde Mikhail le Répurgateur en observation.

Annandil pourrait faire quelques essais pour soigner la maladie, si les PJ peuvent parvenir à Chernozavtra sans tomber sur les Dolgans, les Hobgobelins ou sans se décomposer en cours de route, et s'il est encore là à leur arrivée.

Traitements Traditionnels

Deux voies classiques peuvent être explorées ; l'herboristerie et la médecine. Dans les deux cas, les PJ devront trouver quelqu'un qui peut établir un diagnostic et soigner la maladie. Le PNJ doit disposer de la Compétence *Pathologie* pour établir son diagnostic, et tous les Tests d'**Int** se font avec un modificateur de -20 à cause de la nature rare et exotique du fléau.

Puis l'herboriste ou le médecin doit décider de la nature du traitement. La technique la plus prometteuse semble être l'utilisation de drogues mais peut exiger des ingrédients coûteux et/ou exotiques, qui devront provenir de quelque part — une autre opportunité d'envoyer les PJ dans une quête désespérée. Et le traitement en lui-même peut se révéler aussi mauvais que le mal — il peut, par exemple, impliquer des doses pratiquement fatales de Racine des Tombes (**WJRF**, p 81-82) pour contrer les effets de la Mort-Vivance sur le système du patient.

Le Fléau de la Mort-Vivance peut, bien entendu, ne pas avoir de traitement radical, et la seule chose réalisable est une suppression des symp-



tômes par les drogues. Dans ce cas, les PJ devront assurer le réapprovisionnement de cette drogue toute leur vie.

Si, pour une raison quelconque, ils se retrouvaient à cours — ou s'ils sautaient la prise d'une dose — ils pourraient commencer à se désagréger légèrement. Ils ne devront donc jamais trop s'éloigner d'un herboriste ou d'un pharmacien qui peut maintenir leur réserve ; s'ils sont capturés ou séparés de leur équipement, leur existence pourrait devenir assez problématique. Vous pouvez employer cette option si vous voulez leur mener la vie dure pendant un certain temps.

Traitements Magiques

Comme pour le serment imprécatoire, vous pouvez décider de la facilité avec laquelle ils se débarrasseront du Fléau de la Mort-Vivance par des méthodes magiques, et avec laquelle ils trouveront des PNJ qui peuvent le faire. Cela dépend de la durée que vous voulez accorder à la résolution de ce problème.

Il vous faut d'abord déterminer ce qui va réellement guérir le Fléau de la Mort-Vivance. Par exemple, provoquer une *Instabilité Magique* pour défaire la Mort-Vivance, suivi par une *Guérison des Blessures Graves*, un *Traitement des Maladies* pour remettre l'ensemble en état de fonctionner. Ou bien un personnage devra porter une *Amulette de Jade Enchanté* alors que le sort *Annihilation de Mort-vivants* lui est appliqué plusieurs fois, ou qu'il est frappé avec une arme magique *Chasseresse de Mort-vivants*. Les PJ devront réunir tout le matériel et le personnel nécessaire et essayer.

Le Fléau — ou la décomposition résultante — peut être contrôlé magiquement, mais les PJ devront subir un traitement régulier, environ tous les mois. Il vous faudra faire attention à ce que cette dépendance ne devienne pas trop handicapante.

Ou bien il existe quelque part un artefact fabuleux qui apportera la réponse à tous les ennuis des PJ. Cela peut produire une aventure de type quête, à cause de la limite de temps qui apporte une tension supplémentaire — les PJ doivent trouver le remède avant de tomber complètement en poussière. En cours de route, ils pourraient tomber sur des gens peu éclairés qui risquent de les prendre pour de *vrais* Mort-vivants et de leur faire subir toutes sortes d'attaques injustes et bigotes.

Guérisons Divines

Les PJ peuvent estimer que seul un miracle peut les libérer du Fléau de la Mort-Vivance, et rien ne les empêche de prier pour obtenir un miracle si les joueurs y pensent. Les deux divinités concernées sont Mórr, qui possède un important temple dans Kislev, et Shallya, dont l'oratoire est situé dans une chapelle latérale du temple de sa mère Véréna.

Les prières au temple de Mórr ont une base de réussite de 1-10%, selon votre estimation de la qualité avec laquelle les PJ l'ont servi durant leur mission. Les modificateurs sont les suivants :

Le personnage est un fidèle de Mórr ....+1%

Le personnage est un Initié de Mórr ....+2%

Le personnage est un Clerc de Mórr ....+2%, +1% par niveau

D'autres personnes prient avec/pour le PJ :
Initié de Mórr ....+2%
Clerc de Mórr, niveau 1 ....+3%
niveau 2 ....+4%
niveau 3 ....+5%
niveau 4 ....+6%

Heures passées en prières :
..................+1% par personne et par heure, maximum +10% par personne.

Ainsi, s'il y a 6 PJ, s'ils se sont assez bien comportés aux yeux de Mórr pour mériter la chance de base de 10%, et s'ils persuadent Grigoriy Smertovitch (Clerc de Mórr de niveau 3) de prier avec eux pendant 10 heures, leur chance totale de succès est calculée de la manière suivante :

Chance de base	10
7 personnes priant pendant 10 heures	+70
Clerc de Mórr de niveau 3	+5
total	85%

Les prières à l'Oratoire de Shallya ont une base de réussite de 1-10%, selon votre estimation de la qualité avec laquelle les PJ l'ont servie durant leur mission.

Bien que Shallya n'ait pas été vraiment un commanditaire de la mission et n'ait pas d'intérêt particulier dans la Nécromancie et les Mort-vivants, elle sera évidemment peu encline à accorder des miracles à des personnages qui ont agi à l'encontre de ses intérêts la plupart du temps.

Comme dans le temple de Mórr, la chance de base est soumise à une série de modificateurs. La plupart d'entre eux sont similaires à ceux indiqués pour le temple de Mórr ; l'oratoire comprend trois Clercs de Shallya (un niveau 2, deux niveau 1) ainsi que quatre Initiés. Les autres modificateurs — qui *ne* s'appliquent *qu'*aux prières pour Shallya — sont les suivants :

Par 1% de la richesse totale du personnage offert pour soulager les pauvres et les malades ....+1%

Pour chaque journée que les PJ passent à œuvrer pour soulager les pauvres et les malades ....+1%

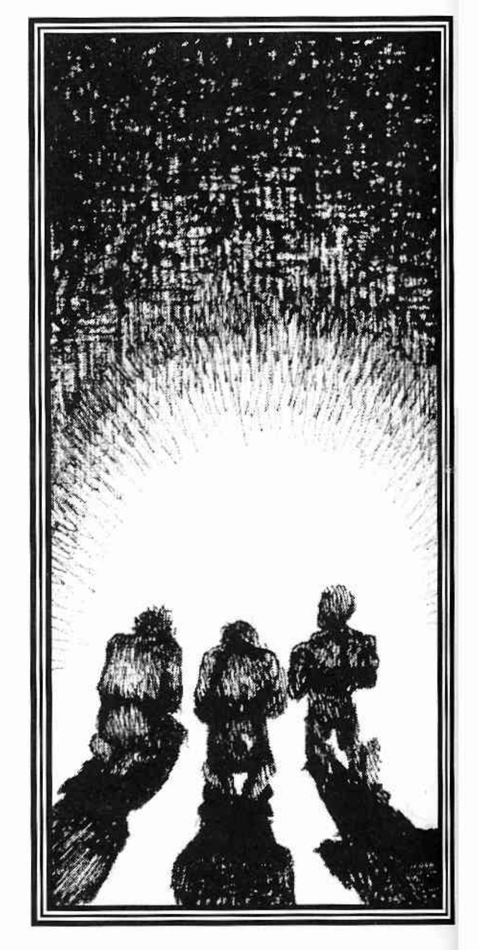
Pour chaque personnage qui a suivi, ou qui suit, une carrière d'herboriste ou de médecin ....+5%

Pour chaque personnage qui jure de devenir un fidèle de Shallya et de s'entraîner pour la prêtrise ....+10%

Les personnages qui rompent leur promesse devront peut-être affronter *La Colère des Dieux* (**WJRF**, p 194-195).

Une Grâce accordée guérit complètement et définitivement du Fléau de la Mort-Vivance chaque personnage contaminé. D'autres pourront en être guéris si les PJ les mentionnent par leur nom dans leurs prières.

La Grâce n'est pas accordée, mais vous voulez régler le problème rapidement et proprement — ou l'obtention de la Grâce était si proche que le refus vous culpabilise — Mórr ou Shallya pourrait alors accorder à un des PJ ou à un de ses propres fidèles la connaissance d'un traitement



qui n'est pas divin, mais qui peut guérir ou contrôler le fléau, lors d'un rêve ou d'une autre manière (voir *Oracles et Autres Miracles*, **WJRF**, p 194). En retour, ils pourraient très bien demander un petit service...

AUTRES TRAITEMENTS

On peut toujours compter sur les joueurs pour trouver des solutions auxquelles personne n'aurait songé en un millier d'années ; c'est pourquoi cette section ne saurait être exhaustive. Mais voici deux solutions qu'ils pourraient tenter et pour lesquelles les MJ assiégés trouveront quelques notes.

Le Feu Purificateur de Zuvassin (p 95) les débarrassera certainement du Fléau de la Mort-Vivance de la même façon qu'il débarrasse des autres influences du Chaos. Considérez que le Fléau est une mutation simple.

Les PJ rencontreront probablement des difficultés pour convaincre Sulring Durgul, Leonid Barismann ou le Supérieur du temple des Anciens Alliés — les seules personnes qui connaissent le rituel convenable — de leur administrer le traitement. Durgul sait qu'il peut contrôler le fléau tant que les PJ travaillent pour lui, et il est assez perspicace pour ne pas se laisser prendre par un baratin, sauf s'il est vraiment très inspiré. Les deux autres lui demanderont l'autorisation avant de traiter les PJ s'ils connaissent l'intérêt qu'il leur porte.

Les prières dans le temple des Anciens Alliés peuvent produire un résultat favorable si les PJ présentent un plaidoyer convaincant en faveur de la guérison du fléau. Zuvassin peut être influencé par le fait que le fléau est une production du Chaos qui pourrait particulièrement bien servir Nurgle, le Dieu de la Peste, ou par des promesses faites par les PJ de consacrer leur vie à l'éradication du Chaos du monde.

A l'opposé, Necoho n'acceptera certainement pas de commettre un acte divin ; il ne croira aucune promesse qui impliquerait que les PJ vont passer le reste de leur vie à détruire des temples, et autres lieux du même genre.

Changer de Camp

Les PJ ont évidemment pu accepter l'offre d'embauche de Durgul, et l'aventure connaîtra une fin bien différente. Ils séjourneront à Bolgasgrad en effectuant divers travaux curieux, et auront la possibilité de s'entraîner jusqu'à atteindre le niveau 4 de toute spécialisation de Sorcier. Durgul pourra même les envoyer en mission ici et là, dans les environs de Bolgasgrad ; ils pourraient aussi être encore présents quand le Tsar se décidera à envoyer une expédition militaire pour raser entièrement la cité. En ce qui concerne les aventures, les PJ seront fermement rattachés à leur patron — bien qu'ils puissent avoir des occasions de s'échapper vers Kislev à un moment donné.

Certains MJ peuvent être très excités par la perspective de diriger des aventures pour un assortiment de PJ zombies au service d'un Nécromant à la puissance immense. Et, comme nous l'avons déjà dit, c'est une bonne excuse pour les envoyer courir le monde — en Lustriane à la recherche d'artefacts des Anciens Slanns, à travers les steppes jusqu'à Cathay pour rouvrir les routes commerciales terrestres, en Arabie pour d'obscures affaires magiques, etc. Vous avez là toute latitude.

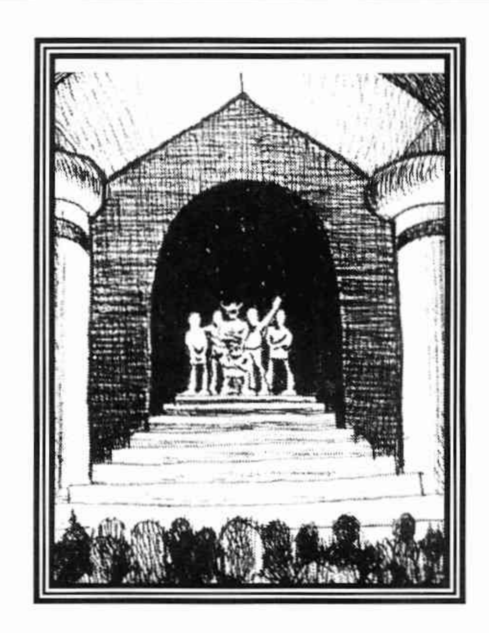
Soyez créatifs. Nous ne pouvons malheureusement pas couvrir toutes ces possibilités dans les prochains suppléments ; vous ne pouvez donc que compter sur vous si vous vous montrez aussi ambitieux — mais nous sommes sûrs que vous vous en sortirez !

Répartition des Points d'Expérience

Interprétation

Comme toujours, une bonne interprétation et de bonnes idées devraient être récompensées — un personnage moyen devrait obtenir 30 Points par session de jeu, l'échelle allant de zéro pour une présence nulle ou sans inspiration, à 100 pour une activité excellente.





Objectifs d'Intrigues

Concevoir une couverture raisonnable — *10 à 50 PE chacun, selon votre estimation de l'histoire.*

Obtenir le plan d'Olvaga sans l'aide du MJ et sans désagrément — *50 PE chacun*

Obtenir le plan d'Olvaga sans l'aide du MJ mais en provoquant de l'agitation — *20 PE chacun*

Etre aidé pour obtenir le plan d'Olvaga, et/ou créer de gros problèmes par la même occasion — *5 PE chacun*

Etre enfermé dans la cave de la caserne et s'en sortir seul — *20 PE chacun*

Etre enfermé dans la cave de la caserne et être secouru par Vladimir Slepov — *5 PE chacun*

Obtenir une audience auprès du Prince et bien se comporter — *20 PE chacun*

Obtenir une audience auprès du Prince et mal se comporter — *5 PE chacun*

Pénétrer dans le Temple des Anciens Alliés grâce à une ruse brillante — *50 PE chacun*

Pénétrer dans le Temple des Anciens Alliés grâce à la violence — *20 PE chacun*

Prendre des documents du temple — *20 PE pour chaque personnage qui pense à le faire*

Apprendre sur le culte des Anciens Alliés — *20 PE chacun*

Atteindre les Catacombes sans déclencher l'alarme — *50 PE chacun*

Se frayer un chemin vers les Catacombes à travers les défenses du temple — *20 PE chacun*

Etre enfermé dans la Cellule de Détention et s'en échapper par soi-même — *20 PE chacun*

Etre enfermé dans la Cellule de Détention et s'en échapper avec l'aide de Mikhail — *5 PE chacun*

Etre informé sur le Fléau de la Mort-Vivance par Mikhail — *20 PE chacun*

Triompher d'Alexis III — *50 PE par personnage impliqué dans le combat*

Ne pas triompher d'Alexis III — *10 PE par personnage impliqué dans le combat*

Eviter le Fléau de la Mort-Vivance — *50 PE par personnage qui y parvient*

Obtenir des échantillons des plantes marquées par le Chaos dans le laboratoire de Radici ou dans le Jardin du Chaos — *20 PE par échantillon et par personnage qui le fait*

Stopper le fonctionnement du Réservoir d'Esprit — *10 PE chacun*

Reconnaître les appartements de Durgul — *20 PE chacun*

Parler à Durgul et découvrir ce qui se passe — *50 PE chacun*

Attaquer Durgul à tout moment — *5 PE chacun*

Etre vaincu par Durgul — *10 PE pour chaque survivant*

Rencontrer Durgul et s'échapper sans s'être joint au culte — *100 PE chacun*

Rencontrer Durgul, se joindre au culte et s'échapper — *50 PE chacun*

Rencontrer Durgul, se joindre au culte et rester sur place — *25 PE chacun*

Faire retirer le serment imprécatoire — *50 PE chacun*

Faire guérir le Fléau de la Mort-Vivance — *50 PE chacun*

Récompenses Finales

Si les PJ parviennent à ramener des informations à Kislev, et que cela provoque la défaite du culte des Anciens Alliés, chacun peut recevoir 200 PE et 1 *Point de Destin.*



Le Temple des Anciens Alliés

PNJ et Créatures

Leonid Barismann — Clerc Niveau 3

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	35	4	4	11	50	1	49	67	55	51	62	60

Compétences : Alphabétisation, Connaissance des parchemins, Conscience de la Magie, Contrôle des Mort-vivants (voir p 97), Eloquence, Fabrication de parchemins, Identification des Mort-vivants, Incantations — voir ci-dessous, Langage Secret — Classique, Langue Hermétique — Magikane, Méditation, Sens de la Magie, Théologie.

Possessions : Robes, composants de sort.

Points de Magie : 32

Sorts
Magie Mineure : Exorcisme, Feux Follets, Luminescence, Malédiction, Renfort de Porte, Sommeil, Sons, Verrou Magique, Zone de Silence.
Magie de Bataille : niveau 1 — Aura de Résistance, Boule de Feu, Débilité, Guérison des Blessures Légères, Main de Fer, Rafale de Vent ; niveau 2 — Aura de Protection, Démolition, Eclair, Panique Magique, Ralliement magique ; niveau 3 — Dissipation d'Aura, Fuite, Invulnérabilité aux Projectiles, Peur Magique, Stupidité Magique.
Magie Spéciale des Anciens Alliés : Détection des Traces du Chaos, Invocation du Feu Purificateur de Zuvassin (voir p 97).



Viktor Stragoff, Supérieur, clerc Niveau 1

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	3	3	9	40	1	29	30	37	42	39	41

Compétences : Alphabétisation, Contrôle des Mort-vivants (voir p 97), Incantations — voir ci-dessous, Langage Secret — Classique, Langue Hermétique — Magikane, Méditation, Théologie.

Possessions : Robes, bâton, dague, composants de sort.

Points de Magie : 11

Sorts
Magie Mineure : Exorcisme, Feux Follets, Luminescence, Malédiction, Renfort de Porte, Sommeil, Sons, Verrou Magique, Zone de Silence.
Magie de Bataille : niveau 1 — Aura de Résistance, Débilité, Guérison des Blessures Légères, Rafale de Vent.
Magie Spéciale des Anciens Alliés : Détection des Traces du Chaos, Invocation du Feu Purificateur de Zuvassin (voir p 97).

Initiés

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	3	3	8	40	1	30	30	40	40	40	30

Compétences : Alphabétisation, Connaissance des parchemins, Contrôle des Mort-vivants (voir p 97), Langage Secret — Classique, Théologie.

Possessions : Robes, bâton, dague.

Gardes Mort-vivants

Ils sont identiques aux Zombies de Chernozavtra — voir p 61.

Ours Mort-vivant

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	0	4	5	15	10	2	—	10	10	10	10	—

Traits Psychologiques : N'est pas sujet à la *Frénésie*. Provoque la *Peur* à cause de sa nature d'ours (pas de Test de *Peur* supplémentaire parce que c'est un Mort-vivant, à moins d'être un MJ vraiment impitoyable).

Alexis Chokin, Guerrier du Chaos de Zuvassin

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	59	449	4	4*	10	60	2	89	89	89	89	87	18

Mutations : *Tête de Mort* et *Résistance Accrue**.

Equipement : Armure du Chaos — 2 PA partout, pas d'encombrement, +10 de bonus à tous les Tests de *Contre-Magie*.

Epée à deux mains du Chaos — Réalisée à partir d'un bloc d'os humains fondus et enchantée par Sulring Durgul avec l'aide de Zuvassin, cette épée donne à son possesseur les avantages suivants : provoque la *Peur* chez toutes les créatures vivantes ; immunise contre tous les effets psychologiques ; immunise contre tous les poisons, sauf Racine des Tombes (**WJRF**, p 82), qui affecte le porteur comme s'il était Mort-vivant.

Potion d'*Artisia* — (absorbée) double l'*Attaque* et le *Mouvement*.

Poison enductif *Comporana* — (appliqué à l'épée) agit comme une double dose d'Humanicide (voir **WJRF**, p 82) uniquement au premier coup.



S'sississ'ex — Démonette de Slaanesh

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	57	42	4	3	5	60	3	10	89	89	89	89	89

Règles Spéciales : Deux attaques de *Griffes* et une attaque *Caudale*. Sujet à l'*Instabilité* en dehors de l'oratoire. Provoque la *Peur* chez les créatures vivantes de moins de 3 mètres. Immunisée contre les effets psychologiques, excepté ceux produits par des divinités ou des Démons Majeurs, ne peut pas être forcée d'abandonner le combat, sauf par de tels êtres.



L'Annonce de Sang — Démon Mineur de Khorne

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	42	4	3	5	60	2	89	89	89	89	89	01

Règles Spéciales : Invulnérable aux attaques non-magiques ; ses propres attaques sont considérées comme magiques. Il réussit automatiquement tous les Tests de *Contre-Magie* imposés par les sorts qui lui sont lancés.

Sujet à l'*Instabilité* et à la *Frénésie*. *Haine* des créatures et des suivants de Slaanesh. Immunisé contre tous les effets psychologiques, excepté ceux provoqués par les divinités et les Démons Majeurs ; il a un bonus de +10 à tous ses Tests de *Peur* et de *Terreur*, excepté ceux dus aux Démons Majeurs de Khorne, les *Assoiffés de Sang*. Il provoque la *Peur* chez les créatures vivantes.

Se régénère de la même façon qu'un Troll (**WJRF**, p 230).

Attaque par *Arme/Griffes* ou *Griffes/Morsure*. La *Morsure* est empoisonnée et il peut cracher son venin à 10 mètres. Le poison affecte toutes les créatures comme la toxine la plus appropriée (**WJRF**, p 81) ; la morsure inflige 1D6 doses et le crachat 1D3 doses. Un Test de Poison est fait pour chaque dose. Les *Griffes* ont 25% de risques de provoquer des *blessures infectées*.

Armé d'une *Lame Infernale* ; une épée courte magique au tranchant aiguisé comme un rasoir, avec un bonus de +10 au toucher. Cette arme terrible inflige le quadruple des dommages normaux ; lorsqu'un coup est porté, lancez 4D6 au lieu de un. Utilisée contre des adeptes de Slaanesh, une Lame Infernale absorbe 2D6 Points de Magie ou Points de Pouvoir Démonique (selon ce qui est approprié) de sa victime lorsque le coup est réussi. Lorsque le possesseur d'une Lame Infernale est abattu, l'arme se dissout en une vase rougeâtre, s'évapore et disparaît.

Mikhail Lementov, Répurgateur Mort-vivant

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	65	57	4	5	15	67	3	43	53	51	58	56	44

Compétences : Adresse au Tir, Alphabétisation, Ambidextrie, Armes de Spécialisation — Arbalète de Poing, Armes de Spécialisation — Arme de Jet, Armes de Spécialisation — Filets, Armes de Spécialisation — Lasso, Connaissance des Démons, Connaissance des Parchemins, Conscience de la Magie, Coups Puissants, Cryptographie, Déplacement Silencieux Rural, Déplacement Silencieux Urbain, Eloquence, Equitation — cheval, Fabrication de Parchemins, Identification des Mort-vivants, Langage Secret — Classique, Législations, Méditation, Sens de la Magie, Sixième Sens, Torture.

Possessions : Néant.

Règles Spéciales : Mikhail souffre du Fléau de la Mort-Vivance, voir p 104.

Squelettes nains

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	17	3	3	5	20	1	18	18	18	18	18	—

Traits Psychologiques : Provoquent la *Peur* chez les créatures vivantes, immunisés contre toutes les règles psychologiques.

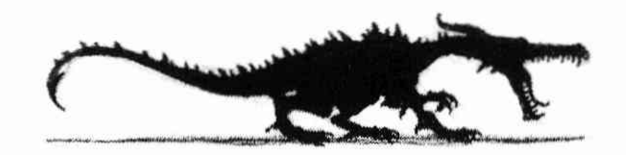
Règles Spéciales : Quand ils sont dans le temple ou dans les Catacombes, les Squelettes ne sont pas sujet à l'*Instabilité* et n'ont pas besoin d'être contrôlés.

Sulring Durgul

Voir *Interprétation des PNJ Très Puissants*, p 109.

Creetox, le Dragon Miniature

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	59	0	6	6	20	60	6	33	89	41	89	89	24



Attributs du Chaos : Creetox possède l'attribut du Chaos *Rétrécissement*, qui lui donne une taille représentant le tiers de celle de la plupart des Dragons. Ses autres attributs sont *Rapidité*, qui augmente son **M** à 5, et *Force*, qui augmente son **F** jusqu'à atteindre le score presque normal d'un Dragon de taille normale.

Traits Psychologiques : La stature réduite de Creetox le rend moins effrayant que ses cousins de grande taille, il provoque donc ainsi la *Peur* plutôt que la *Terreur*. Les créatures plus grandes que la taille Humanoïde obtiennent un bonus de +10 à leur Test de *Peur*.

Creetox est très sensible aux commentaires sur sa taille. Lorsque quelqu'un aborde cette question, il est sujet à la *Frénésie*.

Règles Spéciales : Comme les autres Dragons, Creetox attaque avec quatre *Griffes*, une *Morsure* et une *Attaque Caudale* à chaque round. Ses écailles sont aussi dures que celles des autres Dragons et lui donnent 2 PA partout. Il dispose de la Vision Nocturne à 20 mètres et vole comme un *piqueur*, grâce à son poids réduit.

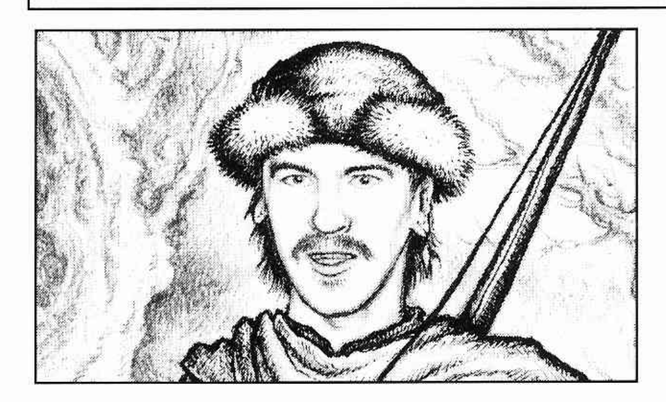
Creetox peut souffler le feu une fois par tour, comme un Dragon normal — sur un cône de 24 mètres de long et 8 mètres de large à l'extrémité la plus lointaine. Toutes les créatures dans cette zone encaissent automatiquement 2D6 Points de Blessures à **F** 7 (c.-à-d. 2D6+7 de dommage, moins l'*Endurance* de la victime). Les armures ne sont prises en compte que si elles fournissent une protection magique contre le feu. Un Test réussi d'**I** permet à la victime d'esquiver le pire du souffle, ce qui réduit les dommages de moitié. Les cibles *inflammables* encaisseront des dommages supplémentaires (**WJRF**, p 80). Creetox ne peut pas souffler s'il est attaqué au corps-à-corps sur chaque flanc et il ne peut pas *mordre* et souffler le feu dans le même round.

Creetox est totalement immunisé contre les feux normaux. Il n'encaisse que la moitié des dommages dus aux feux magiques.

Equipements Magiques : Parmi tout le bric-à-brac que Durgul a donné à Creetox, quelques objets *fonctionnent* réellement ; ainsi, Creetox porte autour du cou une amulette argent et grenat qui agit comme un *Anneau de Protection* (**WJRF**, p 184). En la portant, Creetox n'encaisse que la moitié des dommages infligés par toutes les armes pointues et tranchantes, et bénéficie d'un bonus à tous ses Tests en rapport (y compris parades et autres).

Durgul a donné l'amulette à Creetox « parce que certaines personnes, dès qu'elles voient un Dragon, semblent subir une étrange forme de psychose. Elles *doivent* le tuer. Porter la marque du Chaos double les risques pour Creetox, surtout parce qu'il est si sensible et qu'il a tendance à s'emballer.

NOM DOLGAN JIM



RACE	SEXE
HUMAIN	MASCULIN
VOCATION	**ALIGNEMENT**
GUERRIER	NEUTRE

AGE	TAILLE	POIDS	CHEVEUX	YEUX
30	1,78 m	68 kg	Brun	Brun

DESCRIPTION

CARRIERE ACTUELLE	CHEMINEMENT	DEBOUCHES
Sergent Mercenaire	Trappeur - Eclaireur Sergent-mercenaire	Capitaine-mercenaire, Champion de justice, Chasseur de primes, Chef rebelle, Chef balistaire, Chef-canonnier, Explorateur, Joueur Professionnel, Spadassin

LANGAGE	RICHESSES
Occidental, Dolgan, Langage secret — Jargon des Batailles, Forestier.	

ORIGINE SOCIALE

LIEU DE NAISSANCE : DUNKELBILD

PROFESSIONS DES PARENTS : PERE : Pâtre MERE : Hors-la-loi

MEMBRES DE LA FAMILLE : Parents décédés. Frère (32) : Hors-la-loi

PERSONNALITE : *«Krogar est vraiment bien. C'est bien de savoir qu'il assure vos arrières lors des combats. Le seul problème, c'est qu'il est impulsif. Surtout quand il s'ennuie. Et généralement il s'ennuie quand il ne se bat pas. Parfois cela lui crée des problèmes. Et les événements ont alors tendance à prendre une tournure fâcheuse pour nous deux.*

Mais j'ai connu quelques bons moments avec lui — et pas tristes, pourrais-je dire. Je n'abandonnerai jamais — je veux dire qu'y a-t-il d'autre ? L'armée régulière ressemble trop à un travail difficile — et l'imagineriez-vous, ***lui****, en train de faire des exercices ou de peler les patates ? Non, vraiment sans façon, je m'en passe très bien.»*

Jim possède toutes les compétences pour faire un soldat de premier ordre, mais il est trop indépendant et trop brillant pour suivre des ordres stupides. C'est un grand voyageur, il parle plusieurs langues et connaît les coutumes de nombreuses cultures du Vieux Monde, aussi bien par expérience que par on-dit.

Sa curiosité est insatiable et lorsqu'il s'attaque à un sujet, cela tourne à l'obsession. Penseur rapide et non-conventionnel, il s'intéresse peu aux méthodes classiques et préfère les solutions rusées ou subtiles. Lorsqu'il faut choisir une tactique, il préférera toujours l'original et l'inattendu au direct et au conventionnel.

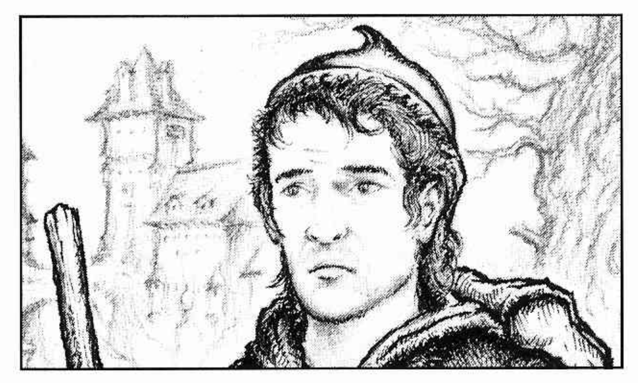
Il ferait un bon officier mais, à cause de son statut social, il est peu probable qu'il obtienne un grade ; il n'est pas assez patient avec les idiots et les procédures pour faire son chemin dans la hiérarchie. Son rêve, c'est de se faire un nom comme aventurier et de concrétiser cette renommée en commandant une troupe de mercenaires levée par un mécène.

RANG SOCIAL	+1	RELIGION	Taal

PSYCHOLOGIE ET SANTE	POINTS DE FOLIE

COMPAGNONS ET ANIMAUX	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Cheval	8	33	0	3	3	5	30	0	0	10	10	10	10	0

NOM ROLLAND EBERHARDT



RACE	SEXE
HUMAIN	MASCULIN
VOCATION	**ALIGNEMENT**
LETTRÉ	NEUTRE

AGE	TAILLE	POIDS	CHEVEUX	YEUX
33	1,75	70,3 kg	Châtain clair	Bleu

DESCRIPTION

CARRIERE ACTUELLE	CHEMINEMENT	DEBOUCHES
Clerc de Véréna niveau 2	Initié — Clerc 1 — Clerc 2	Clerc 3, Démagogue, Répurgateur

LANGAGE	RICHESSES
Classique, Magikane	

ORIGINE SOCIALE

LIEU DE NAISSANCE : ALTDORF

PROFESSIONS DES PARENTS : PERE : Scribe MERE : Pilote

MEMBRES DE LA FAMILLE : Père vivant ; Sœur (38) : Ovate ; Sœur (37) : Ratière ; Sœur jumelle (33) : Erudite ; Sœur (28) : Guide-racoleur

PERSONNALITE : *«Il y a eu de terribles erreurs. Ce n'est sûrement pas un crime de servir les besoins spirituels de ceux que le langage hypocrite et obscur d'ecclésiastiques insensibles rend trop malheureux et désorientés et qui ne peuvent donc pas percevoir le message de réconfort, le repos de l'âme de la charité généreuse. Et quel crime y a-t-il à subvenir aux modestes besoins d'un fidèle serviteur des dieux ?*

Je ne m'abaisserais pas à discuter les viles calomnies que ceux qui jalousaient mon érudition ont répandues sur mon compte. Il est évidemment faux que j'ai été expulsé de la Fraternité. Je me suis retiré de mon plein gré afin de m'isoler de l'excès et de la corruption des prêtres gras.»

Rolland a obtenu les diplômes de l'Université d'Altdorf, mais de justesse, et ses professeurs et collègues n'hésitaient pas à parler d'inconvenance.

Roland est un homme aux principes obscurs. D'un côté, il soutient avec éloquence les attitudes des prêtres gras de haut rang, et il est aussi prêt à tordre les principes de sa propre foi pour parvenir à ses fins. En même temps, son sens de la justice est important et il croit à la bonté fondamentale de tout ce qui est vivant. Il se soucie même parfois de la condition des mutants, des Hommes-bêtes et des Gobelins — bien que sa sollicitude ne soit pas très grande lorsque sa sécurité personnelle est en jeu.

C'est un homme sans racine qui ressent un grand vide ; il recherche une cause, ou quelque chose auquel il puisse consacrer son cœur, son âme et son intellect. Il doit simultanément continuer à vivre d'expédients, à faire le bien du mieux qu'il peut et à chercher la Vérité dans toutes ses manifestations obscures et paradoxales.

RANG SOCIAL	+3	RELIGION	Véréna

PSYCHOLOGIE ET SANTE	POINTS DE FOLIE

COMPAGNONS ET ANIMAUX	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc

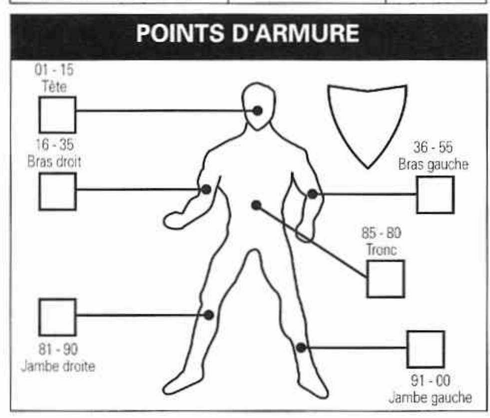
	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
PROFIL INITIAL	5*	30	30	3	3	6	45*	1	25	30	30	30	30	35
PLAN DE CARRIERE		+20*	+20*	+1	+1*	+4*	+10* +20	+1*	+10	+10*	+10*	+10*	+10*	+10
PROFIL ACTUEL	5	50	50	3	4	10	55	2	25	40	40	40	40	35

ARMES DE CONTACT	I	CC	D	Prd
Epée	—	—	—	—
Dague	+10	—	-2	-20

ARMES DE DISTANCE	PC	PL	PE	FE	A/T
Arc (Normal)+ Flèches	24	48	250	3	1rd

ARMURE	Loc	ENC
Chemise de Maille à manches. Bouclier		

POINTS D'ARMURE



Allures de déplacement	m/ Round	m/ Tour	km/ h
PRUDENTE	10	60	3 1/2
NORMALE	20	120	7
RAPIDE	80	480	28 3/4

Points de Destin	Niveau de Pouvoir
3	
Points d'Expérience	**Points de Magie**

SORTILEGES	COMPOSANTS

EQUIPEMENT/DOTATIONS

Sac à dos (chope, couverts, gamelles, briquet, 2 couvertures) ; gourde d'eau ; manteau ; 2 pièges à animaux ; corde (10 mètres) ; coiffe de fourrure et culotte en peau, bottes, bateau repliable

COMPETENCE

Acuité visuelle ;
Bagarre ;
Camouflage rural ;
Canotage ;
Coups assommants ;
Coups puissants ;
Course à pied* ;
Déplacement silencieux rural ;
Equitation - cheval ;
Jeu ;
Langage secret - Jargon des batailles, des forestiers ;
Langue étrangère - Dolgan ;
Orientation ;
Pictographie - bûcheron, éclaireur ;
Piégeage ;
Pistage ;
Reconnaissance des pièges ;
Réflexes éclair ;
Soins des animaux

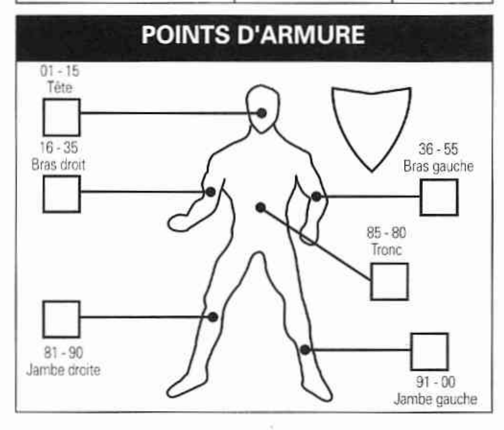
	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
PROFIL INITIAL	4	25	25	3	3	6	28	1	35	35	38	30	40	32
PLAN DE CARRIERE		+10*	+10	+1*	+1*	+3*	+20*		+10	+10*	+10*	+10*	+20*	+10*
PROFIL ACTUEL	4	35	25	4	4	9	48	1	35	45	48	40	60	42

ARMES DE CONTACT	I	CC	D	Prd
Couteau	+10	—	-2	-20
Bâton	—	—	-1	—

ARMES DE DISTANCE	PC	PL	PE	FE	A/T

ARMURE	Loc	ENC

POINTS D'ARMURE



Allures de déplacement	m/ Round	m/ Tour	km/ h
PRUDENTE	8	48	2 3/4
NORMALE	16	96	5 3/4
RAPIDE	64	384	23

Points de Destin	Niveau de Pouvoir
3	12
Points d'Expérience	**Points de Magie**
	12

SORTILEGES	COMPOSANTS
Apparition de petis animaux	Néant
Don de langues	Langue d'une créature quelconque
Flammerole	Néant
Luminescence	Tout objet
Aura de résistance	2 aimants
Débilité	Une fiole d'alcool pur
Guérison des blessures légères	Un morceau de pansement
Rafale de vent	Une vessie d'animal
Zone de fermeté	Une pinte de sang de dragon

EQUIPEMENT/DOTATIONS

Robe élimée grise ; bâton lesté/de marche ; pendentif d'écailles d'acier ; sac à dos

COMPETENCE

Alphabétisation ;
Astronomie ;
Connaissance des parchemins ;
Connaissance des plantes ;
Eloquence ;
Héraldique ;
Histoire ;
Identification des Mort-vivants ;
Identification des objets magiques ;
Incantations - cléricales 1 ;
Incantations - cléricales 2 ;
Incantations - magie mineure ;
Langage secret - classique ;
Langue hermétique - magikane
Linguistique ;
Méditation ;
Sens de la magie ;
Théologie

NOM	WALTER "le Chanceux" TEUFELMIST



RACE	SEXE
HUMAIN	MASCULIN
VOCATION	**ALIGNEMENT**
LETTRÉ	NEUTRE

AGE	TAILLE	POIDS	CHEVEUX	YEUX
25	1,68 m	63,5 kg	Blond	Marron clair

DESCRIPTION

CARRIERE ACTUELLE	CHEMINEMENT	DEBOUCHES
Sorcier, niveau 2	Apprenti Sorcier 1, Nécromant 2	Sorcier 3, Démoniste 1, Nécromant 2

LANGAGE	RICHESSES
Occidental ; Langue hermétique - Magikane, Magikane Nécromantique ; Langage secret - Classique	

ORIGINE SOCIALE

LIEU DE NAISSANCE : STIMMINGEN

PROFESSIONS DES PARENTS : PERE : Péager MERE : Commerçante

MEMBRES DE LA FAMILLE : Père décédé ; pas de frères ni de sœurs

PERSONNALITE : *«Oui, il m'est arrivé de pratiquer les arts nécromants — j'avais vraiment la main pour ça, vous savez — mais j'ai tout abandonné. J'ai vu la lumière. J'ai suivi le droit chemin, trouvé une bonne piste pour mes talents — assistant de recherche du Maître de Conférence Hochzauber au Collegium.*

Comment aurais-je pu savoir que ce vieux bonhomme se procurait des morts en douce et qu'il les faisait courir la nuit dans le labo ? Des chauves-souris dans le beffroi, d'accord, mais personne d'autre ne l'a remarqué, et je n'ai certainement rien à voir dans tout cela. J'ai retenu ma leçon, vous pouvez en être sûr.

Le vieux bonhomme fait une gaffe, les conférenciers ne trouvent personne d'autre à démolir, alors ils m'ont choisi, le bouc-émissaire parfait, un ancien nécromant, et pas un seul ami au monde.»

Lucky est un gars pratique, pas vraiment le sorcier arrogant typique. Il considère la sorcellerie comme un technicien doué considère la mécanique — vraiment évident si vous vous penchez sur la question. Il n'a jamais été attiré par l'aventure et n'a jamais eu d'ambitions particulièrement brûlantes, sauf pour la nécromancie, qu'il a rapidement abandonnée dans l'intérêt d'une survie continue.

Il ne voulait pas tant *devenir* un Nécromant, mais le sujet l'a toujours fasciné. Il aimait les histoires de fantômes et les sinistres amusements populaires mettant en scène des Goules et des corps traînants. Il s'est même essayé à écrire des contes gothiques, mais il n'a jamais eu beaucoup de temps libre pour les travailler. Quant à l'idée d'une aventure qu'il pourrait exploiter dans des contes gothiques... eh bien, ce serait trop beau pour être vrai.

RANG SOCIAL	+2	RELIGION	

PSYCHOLOGIE ET SANTE	POINTS DE FOLIE
Handicaps : Apparence cadavérique ; Morbidité ; Aversion des animaux, phase 1	2

COMPAGNONS ET ANIMAUX	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc

NOM	GUIDO VERMICELLI



RACE	SEXE
HUMAIN	MASCULIN
VOCATION	**ALIGNEMENT**
LETTRÉ	NEUTRE

AGE	TAILLE	POIDS	CHEVEUX	YEUX
27	1,73 m	61,2 kg	Noir	Marron foncé

DESCRIPTION

CARRIERE ACTUELLE	CHEMINEMENT	DEBOUCHES
Commerçant	Brigant ; Receleur ; Voleur ;	Receleur ; Marchand ; Voleur ; Rogneur de monnaie

LANGAGE	RICHESSES
Occidental ; Dialectes Tiléens et du Reikspiel	Bijoux bon marché - 32 CO ; Monnaie - 25 CO ; Mouchoirs en soie - 3 CO

ORIGINE SOCIALE

LIEU DE NAISSANCE : TILEE

PROFESSIONS DES PARENTS : PERE : Garde du Corps ; MERE : Domestique

MEMBRES DE LA FAMILLE : Frère (33) : Initié (Shallya) ; Frère (30) : Racketteur ; Frère (19) : Herboriste ; Sœur (24) : Apprenti Alchimiste. Les 2 parents vivants

PERSONNALITE : *«C'est pas vrai. Je n'étais absolument pas où ils le prétendent. Tout ça, c'est un coup monté.*

C'est ce rat, Emilio, qui a tout organisé. Ma, qu'est-ce que je vais faire de six cents chaussures ? J'aurais six cents pieds, ça se comprendrait, ma, non, alors je vais en prison — Croyez qu'un Garde va croire un Tiléen ? ***Personne*** *ne vivra assez longtemps pour raconter qu'il a réussi à rouler Guido Vermicelli. »*

Guido est le stéréotype même de l'immigré Tiléen de L'Empire — vif, intensément émotif, et (il peut y faire parfois allusion) un parent très éloigné du *Don* d'une célèbre famille de la pègre tiléenne. Par son éducation, il a appris à se méfier des snobs citoyens de L'Empire et des lois qu'ils semblent ne concevoir que pour la persécution d'innocents Tiléens. Il peut énoncer des listes infinies d'injustices, d'exploitations et de traîtrises que les marchands et les aristocrates infligent aux classes inférieures.

Tant qu'il ne tempête pas après quelque insulte personnelle, ou quelque injustice sociale, Guido est un spécialiste perspicace et sincère des aspects sociaux de la vie urbaine dans les classes inférieures. Ce n'est pas un voleur, mais il n'est pas au-dessus du vol. Ce n'est pas un assassin, mais son sens de l'honneur ne lui interdit pas de frapper une victime par derrière sans l'avertir, tant que "le salaud a eu ce qu'il mérite". D'un autre côté, Guido a une notion étrange et romantique de l'honneur qui le pousse occasionnellement à avoir un comportement héroïque — généralement lorsqu'une charmante représentante du sexe opposé est impliquée. Guido est très sensible aux jolies femmes, et il se laisse facilement distraire. Quand il s'en donne la peine, il peut être tout à fait charmant.

RANG SOCIAL	0	RELIGION	Ranald

PSYCHOLOGIE ET SANTE	POINTS DE FOLIE

COMPAGNONS ET ANIMAUX	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc

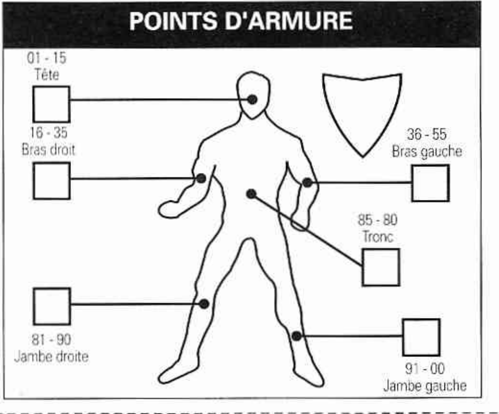
	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
PROFIL INITIAL	4	29	31	3	3	6	33	1	26	30	38	33	27	34
PLAN DE CARRIERE		+10	+10	+1	+1*	+2* +3	+10* +20		+10*	+10	+20*	+10*	+10*	+10
PROFIL ACTUEL	4	29	31	3	4	8	43	1	36	30	58	43	37	34

ARMES DE CONTACT	I	CC	D	Prd
Dague	+10	—	-2	-20
Bâton	—	—	-1	—

ARMES DE DISTANCE	PC	PL	PE	FE	A/T

ARMURE	Loc	ENC

POINTS D'ARMURE



Allures de déplacement	m/Round	m/Tour	km/h
PRUDENTE	8	48	2 3/4
NORMALE	16	96	5 3/4
RAPIDE	64	384	23

Points de Destin	Niveau de Pouvoir
1	26
Points d'Expérience	**Points de Magie**

SORTILEGES	COMPOSANTS
Ouverture	Une petite clé en argent
Sommeil	Un morceau de duvet
Boule de feu	Une boule de souffre
Vol	Plume d'aile d'un oiseau
Zone de sanctuaire	Un petit pentagramme en argent
Contrôle des Mort-vivants	Un morceau de bois de cercueil

EQUIPEMENT/DOTATIONS

Robes, dague, bâton, composants de sorts de Magie Mineure et de Magie de Bataille

COMPETENCE

Alphabétisation ;
Chance ;
Connaissance des parchemins ; Connaissance des plantes ;
Connaissance des runes ;
Conscience de la Magie ;
Cryptographie ;
Déplacement silencieux urbain ;
Evaluation ; Fuite ;
Identification des Mort-vivants ;
Identification des plantes ;
Incantations — Magie de Bataille niveau 1 ;
Incantations — Magie de Bataille niveau 2 ;
Incantations — Magie Mineure ;
Incantations — Magie Nécromantique niveau 1 ;
Langage secret — Classique ;
Langue hermétique — Magikane, Magikane Nécromantique ;
Méditation ;
Sens de la Magie ;
Sixième sens.

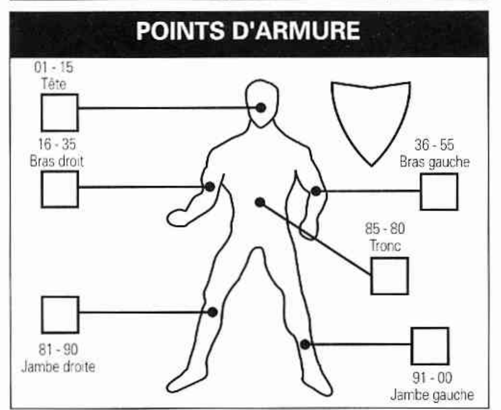
	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
PROFIL INITIAL	4	35	25	3	3	6	30	1	25	25	30	35	35	35
PLAN DE CARRIERE		+10*				+1*					+10*			+10*
PROFIL ACTUEL	4	55	45	3	3	10	50	2	25	25	40	45	35	40

ARMES DE CONTACT	I	CC	D	Prd
Gourdin	—	—	—	—
Dague	+10	—	-2	-20

ARMES DE DISTANCE	PC	PL	PE	FE	A/T
Arbalète et carreaux	32	64	300	4	1 A 1 T

ARMURE	Loc	ENC
Veste de cuir		

POINTS D'ARMURE



Allures de déplacement	m/Round	m/Tour	km/h
PRUDENTE	8	48	2 3/4
NORMALE	16	96	5 3/4
RAPIDE	64	384	23

Points de Destin	Niveau de Pouvoir
2	
Points d'Expérience	**Points de Magie**

SORTILEGES	COMPOSANTS

EQUIPEMENT/DOTATIONS

Arbalète et munitions ; gourdin ; capuche ; grand paletot à poches multiples ; veste en cuir ; mouchoirs de soie ; bijoux bon marché ; Dagues

COMPETENCE

Acuité auditive ;
Bagarre ;
Baratin ;
Calcul mental ;
Cartographie ;
Commerce ;
Corruption ;
Coups assommants ;
Déplacement silencieux Rural ;
Déplacement silencieux Urbain ;
Escalade ;
Escamotage ;
Evaluation ;
Numismatique ;
Sens de la Magie.

NOM RUBY DURINSDOTTER



RACE	SEXE
NAIN	FEMININ
VOCATION	**ALIGNEMENT**
FILOU	NEUTRE

AGE	TAILLE	POIDS	CHEVEUX	YEUX
85	1,30 m	63,5 kg	Châtain clair	Noisette

DESCRIPTION

CARRIERE ACTUELLE	CHEMINEMENT	DEBOUCHES
Agitateur	Trafiquant de cadavres ; Etudiant en médecine ; Agitateur	Charlatan ; Démagogue ; Hors-la-loi

LANGAGE	RICHESSES
Occidental ; Khazalid	

ORIGINE SOCIALE

LIEU DE NAISSANCE : MIDDENHEIM

PROFESSIONS DES PARENTS : PERE : Engingneur ; Mère Combattante des tunnels

MEMBRES DE LA FAMILLE : Frère (100) : Combattant des tunnels ; Sœur (76) : Chasseur de primes. Les deux parents vivants

PERSONNALITE : *« Qu'ça fait d'déterrer d'vieux corps d'gens qu'en ont plus l'usage ? Rien qu'd'la viande, j'vous dit. Ca m'tue, on croirait qu'j'les ai d'abord tués d'mes mains.*
J'sais pas — y a d'sacrés marchands et des hommes de loi qui volent le pauvre peuple aveugle, et c'est ceux comme moi, qui tentent d'trouver d'quoi vivre qui s'font ramasser. Vous voulez prendre de **vrais** *criminels, pas vrai — allez donc voir parmi ces gros tas ! Hah ! Pas vraiment probable, nesse-pas ? Eh, qu'esse tu regardes comme ça, espèce de crapaud baveux décoloré ? T'as donc pas d'bottes importantes à lécher ? »*
Ruby croit fermement, même si c'est de façon incohérente, au principe de la lutte des classes, et à la libération des classes inférieures de la tyrannie des riches. Sa sensibilité terre-à-terre et pragmatique n'est pas contrariée par des notions inhibitrices de bienséance et de bon goût. Elle ne sera rebutée que par peu de choses, pourvu que ce soit pour la Cause. Ruby n'hésite pas à s'attaquer aux problèmes que les autres ont peur d'aborder — pourvu que le travail à faire soit correct.
Malheureusement, les notions de Ruby ne s'accordent pas souvent avec les traditions. Elle s'imagine avoir une allure soignée et élégante dans son manteau de cuir noir et sa coupe de cheveux en hérisson multicolore — indifférente aux souillures, aux traces de charbon et autres substances qui apparaissent ici ou là.
La seule ambition de Ruby est de réussir dans la vie — une notion qui comprend un dur labeur, une bonne rétribution, une solide accumulation d'économies et un endroit agréable où se retirer pour ses vieux jours. Elle n'a jamais quitté Middenheim mais elle n'aura pas trop de problèmes à adapter ses principes aux cultures étrangères. « Hah ! Qu'attendiez-vous d'autre de ces estrangers ? »

RANG SOCIAL	- 1	RELIGION	Ranald

PSYCHOLOGIE ET SANTE	POINTS DE FOLIE
Haine des Gobelins ; **Animosité** envers les Elfes	

COMPAGNONS ET ANIMAUX	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc

NOM KROGAR



RACE	SEXE
HUMAIN	MASCULIN
VOCATION	**ALIGNEMENT**
GUERRIER	NEUTRE

AGE	TAILLE	POIDS	CHEVEUX	YEUX
24	2,03 m	113,4 kg	Noir	Brun

DESCRIPTION

Musculature développée (F + 1) ; corpulence forte (poids + 10%) ; Très grand (taille + 15 cm, + 10 Cd)

CARRIERE ACTUELLE	CHEMINEMENT	DEBOUCHES
Garde du corps	Mercenaire ; Garde du corps	Chasseur de primes ; Brigand ; Mercenaire ; Chef rebelle

LANGAGE	RICHESSES
Occidental ; Dolgan ; Langage secret - jargon des batailles	

ORIGINE SOCIALE

LIEU DE NAISSANCE : Quelque part dans les Steppes

PROFESSIONS DES PARENTS : Inconnu

MEMBRES DE LA FAMILLE : Inconnu

PERSONNALITE : *« Krogar besoin cheval. Cheval coûter cher. Alors Krogar prendre cheval. Homme sur cheval tenter de frapper Krogar. Stupide. Krogar arracher tête. Hommes venir. Beaucoup, beaucoup avec longues haches pointues. Taper Krogar, crier fort. Tentent prendre cheval. Krogar combattre. Ami Jim cacher. Bon ami, habile mais faible.*
Bon combat. Hommes costauds. Krogar devoir frapper certains deux fois. Après encore plus viennent. Amènent filet. Attrapent Krogar comme un blaireau. Traînent Krogar dans les rues. Disent pendre Krogar. (Il crache avec mépris.) Grosse chance. Gros cou. HAR-HAR-HAR ! Krogar faire plaisanterie. Bonne, hein ? » (Il regarde de façon menaçante.)
Krogar est simple d'esprit et joyeux. Il se lie facilement avec les gens et il est loyal et généreux avec ses compagnons, mais il aura instinctivement des réactions homicides si on le trahit ou si on triche avec lui. Ne se souciant pas de l'argent et des possessions, il lui faut encore économiser l'argent nécessaire à l'achat d'un cheval, la nécessité matérielle de base d'un nomade des steppes.
Krogar et son compagnon Dolgan Jim ont bourlingué dans tout le nord du Vieux Monde, en travaillant comme mercenaires et en visitant les lieux où ils passaient. Récemment, Krogar a voulu devenir garde du corps. C'est une expérience qu'il n'a pas aimée. Il est revenu auprès de Jim et ils cherchaient un engagement comme mercenaires lorsqu'un malentendu concernant le cheval d'un gentleman les a envoyés en prison.
Krogar veut aller partout et tout voir. Il aime la nourriture et les défis physiques — en particulier le combat au corps à corps. Il fait totalement confiance à Jim et il se repose sur lui plus qu'il ne pourrait admettre. Il tiendra toujours parole et, lorsqu'il a accepté une tâche ou une obligation, il l'honorera sans restriction et sans question.

RANG SOCIAL	0	RELIGION	Taal

PSYCHOLOGIE ET SANTE	POINTS DE FOLIE

COMPAGNONS ET ANIMAUX	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc

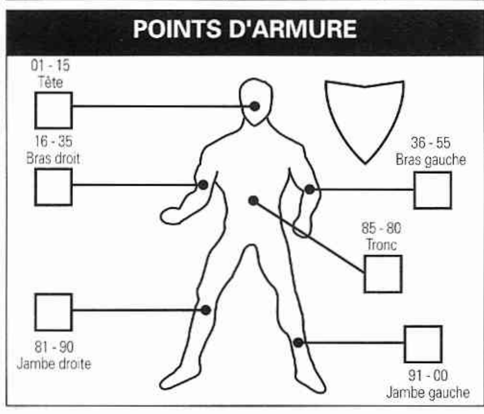
	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
PROFIL INITIAL	3	45	20	3	5*	8	20	1	30	50	35	53	55	26
PLAN DE CARRIERE		+10*	+10*			+2*	+10*			+10*				+10
PROFIL ACTUEL	3	55	30	3	5	10	30	1	30	60	35	63	55	26

ARMES DE CONTACT	I	CC	D	Prd
Dague	+10	—	-2	-20
Epée	—	—	—	—

ARMES DE DISTANCE	PC	PL	PE	FE	A/T

ARMURE	Loc	ENC
Veste de cuir		

POINTS D'ARMURE



Allures de déplacement	m/ Round	m/ Tour	km/ h
PRUDENTE	8	36	2
NORMALE	12	72	4 1/4
RAPIDE	48	288	17 1/4

Points de Destin: 1

Points d'Expérience:

Niveau de Pouvoir:

Points de Magie:

SORTILEGES	COMPOSANTS

EQUIPEMENT/DOTATIONS

Manteau noir ; lanterne ; grand sac ; bêche ; instruments médicaux

COMPETENCE

Alphabétisation ;
Connaissance des parchemins ;
Déplacement silencieux Rural ;
Déplacement silencieux Urbain ;
Eloquence ;
Esquive ;
Fuite ;
Pathologie ;
Reconnaissance des pièges ;
Résistance accrue* ;
Traumatologie ;
Travail du métal.

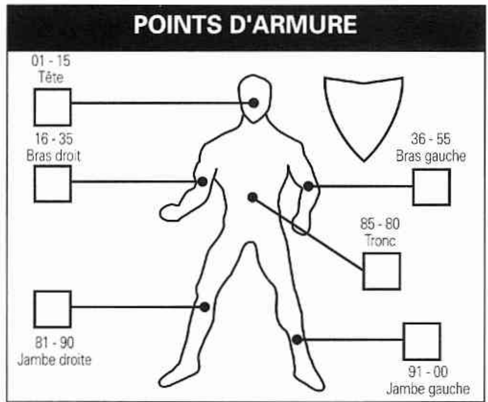
	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
PROFIL INITIAL	4	38	25	4	4	7	25	1	31	34	22	37	40	26
PLAN DE CARRIERE		+20*		+1*		+2*	+10	+1*						
PROFIL ACTUEL	4	58	25	5	4	9	25	2	31	34	22	47	40	26

ARMES DE CONTACT	I	CC	D	Prd
Hache à 2 mains	-10	—	+2	—
Dague	+10	—	-2	-20
Coup de poing	—	-10	-1	—

ARMES DE DISTANCE	PC	PL	PE	FE	A/T
Arc (Normal) + flèches	24	48	250	3	1rd

ARMURE	Loc	ENC
Plastron de cuirasse		
Bouclier		

POINTS D'ARMURE



Allures de déplacement	m/ Round	m/ Tour	km/ h
PRUDENTE	8	48	2 3/4
NORMALE	16	96	5 3/4
RAPIDE	64	384	23

Points de Destin: 2

Points d'Expérience:

Niveau de Pouvoir:

Points de Magie:

SORTILEGES	COMPOSANTS

EQUIPEMENT/DOTATIONS

Pagne ; bottes ; corde (10 mètres)

COMPETENCE

Armes de spécialisation — armes de poing, armes à deux mains ;
Bagarre ;
Chant ;
Conduite d'attelage ;
Coups assommants ;
Coups puissants ;
Désarmement ;
Equitation — cheval ;
Esquive ;
Force accrue ;
Langage secret — Jargon des batailles ;
Langue étrangère — Occidental ;
Résistance accrue.

Les Anciens Esprits

Appeler et traiter avec les anciens esprits du foyer, du grain, des champs, des bois et de l'eau est similaire à la pratique de la Démonologie. En fait, Démons et esprits sont tous produits par l'influence du Chaos, bien que les esprits ne soient absolument pas alliés au Chaos.

Généralement, et malgré leurs origines similaires, les esprits diffèrent des Démons par leur personnalité. Alors que les Démons sont uniformément maléfiques et mauvais, les esprits sont souvent neutres ou positivement intéressés par le destin des races intelligentes.

Comme pour la pratique de la Démonologie, l'appel des esprits a un effet destructeur sur le pratiquant et les risques sont considérables. Les spirits (les sorciers qui œuvrent dans le domaine des esprits), sont inexorablement attirés dans le monde incompréhensible des esprits qu'ils évoquent ; ils perdent le contact avec la réalité, développent différents symptômes d'excentricité et de folie et parfois sombrent dans la démence totale. Pyotr est un représentant inhabituellement sensé de sa classe, mais — redoutant les changements de personnalité qu'il a reconnu en lui — il a volontairement cessé d'invoquer les esprits depuis de nombreuses années.

LES CULTES DES ESPRITS À KISLEV

Pendant des siècles, les activités des cultes officiels d'état ont découragé les pratiques de vénération et d'évocation des esprits. Là où les dieux les plus puissants sont adorés, les esprits se retirent des terres consacrées aux cultes majeurs. Ainsi, dans la plupart des zones urbaines et civilisées, les seules entités spirituelles accessibles sont celles des principaux cultes établis.

Les esprits abondent cependant dans les zones rurales et sauvages et — dans de nombreux cas — leur vénération continue, mais sous une forme plus restreinte et secrète. Les clercs instruits et civilisés considèrent que ces pratiques ne relèvent que de la superstition primitive, mais les paysans et les autres habitants des campagnes gardent un grand respect pour les anciennes croyances.

Les spirits sont peu fréquents dans les régions colonisées de Kislev et maintiennent les rites et les commandements secrets. Le développement du culte de Taal-Rhya a terriblement réduit l'influence des anciennes traditions. Les spirits restants sont des personnes âgées qui n'arrivent pas à intéresser les jeunes à la conservation des vieilles coutumes. Une grande partie des connaissances des anciens esprits disparaît en même temps que ces vieillards.

D'un autre côté, l'adoration des esprits est toujours pratiquée parmi les peuples nomades, comme les Dolgans. Les spirits, qui sont leurs shamans, inspirent toujours le respect des clans des steppes pour les esprits ; les cultes des panthéons établis n'ont pas réussi à les convertir malgré leurs monastères, leurs missions et leurs missionnaires itinérants.

DOMOVOY

Esprit du Foyer
(Grand-Père Etincelle)

Le Domovoy (au pluriel Domovoye) est l'esprit associé à la maison et à la famille. Il vit dans le four des maisons qui le respectent encore, acceptant même parfois une coexistence malaisée avec l'oratoire de Taal-Rhya que possèdent ceux qui observent les cultes d'état. La principale occupation du Domovoy est de protéger les membres de la famille des fléaux, des infortunes et des esprits maléfiques. Un Domovoy heureux doit normalement amener la bonne fortune à sa maisonnée.

Le Domovoy peut aussi intervenir sous forme de rêve et annoncer des dangers imminents. Sa capacité à voir l'avenir se limite cependant aux événements négatifs et s'exprime toujours sous forme d'énigmes ou d'obscurs symboles oniriques. Le Domovoy pleure aussi les mourants, un signe important d'amour et de respect qui doit faciliter le passage du mourant d'un monde à l'autre.

Commandement

Maintenir le four chaud et propre. Les salutations habituelles sont : « Bienvenue, Grand-Père, en notre maison » et les hôtes devraient toujours demander : « Nos visiteurs sont-ils les bienvenus ? » (Dans certains cas, le Domovoy a ainsi la possibilité de prévenir le maître de maison des intentions maléfiques de "l'invité"). Un cadeau propice est composé d'un bol de grains fermentés laissé près du four le soir, mais le cadeau le plus important est l'amour et le respect de la maisonnée qui est exprimé en suivant les commandements et en s'exprimant de manière courtoise.

Apparence

Une silhouette humaine âgée, haut de quelques centimètres ; il porte un manteau blanc qui peut prendre les couleurs d'une flamme, lui permettant d'être invisible dans un feu. On le voit souvent là, si l'on regarde longtemps et attentivement.

Personnalité

Chaleureux et amical, le premier esprit ami de l'homme. Il se nourrit des passions humaines que sont l'amour, la sécurité et le respect des anciens. Les Domoviye sont attristés par la disparition de la foi humaine dans les esprits et par le remplacement du foyer par l'oratoire du culte.



LESHY

Esprit de la Forêt
(Seigneur de la Forêt)

Leshy est le souverain égocentrique de la forêt et de tous ses animaux — le plus fort des anciens esprits. Parfois, un Leshy vindicatif en combattra un autre pour une portion de territoire, et le combat ressemblera à de violents orages et à des tourbillons.

Le Leshy est généralement accompagné par son serviteur patient, Père Ours, un énorme ours brun.

Commandement

Toujours demander la permission d'amener des animaux domestiques dans son domaine (par exemple, pour utiliser une clairière comme pâturage, ou pour chasser avec des chiens). Les hommes sages parlent fort et abondamment en termes qui flattent sa puissance et sa sagesse. Par exemple : « Seigneur, autorise le passage de ton serviteur pour une course de peu d'importance. Ton pouvoir n'est dépassé que par ta générosité et ta gracieuse hospitalité. » Ne pas hésiter à en rajouter.

Personnalité

Vain, amateur de flatteries et joyeusement pervers. Il apprécie de mener des gens dans des marais où ils dépérissent, coulent dans des sables mouvants ou errent jusqu'à l'épuisement. Il n'a aucune notion de ce qu'est la compassion. Ses humeurs sont fantasques ; il joue avec les humains et avec ses sujets de la forêt comme un enfant joue avec des fourmis et des vers de terre. Il est une mini-divinité — capricieux, pervers et vain.

Il hait les dieux des cultes — « des parvenus présomptueux » — et la moindre mention les concernant lui fait piquer une colère ou bouder. Le piège que représente l'adoration des autres divinités le révolte et déclenche sa colère.

Le Leshy souffre d'une grande faiblesse, sa passion pour le jeu et la compétition. Il ne refuse jamais un pari bien qu'il abuse souvent de son pouvoir pour ne pas le tenir lorsqu'il perd, à moins que le vainqueur ne trouve un équilibre parfait entre la flatterie et la réprimande dans ses protestations.

Le Leshy aime aussi boire. Le soûler représente une tâche épique — avec 40 litres de vin, il est légèrement éméché — mais sous l'influence de l'alcool, il est souvent d'une générosité impulsive.

Apparence

Comme un ours avec des poils verts, des pieds et des cornes de bouc, un œil unique, pas de cils ou de sourcils et des griffes grandes comme celles d'un grizzly, portant un manteau en peau de mouton avec une grande ceinture d'écorce. Il peut avoir la taille qu'il souhaite, mais sa forme préférée est celle d'une créature de six à douze mètres surplombant les arbres.

Maciew

Esprit des Bêtes des Hommes (Grand-Père Grange)

Le Maciew vit dans les granges et les pâturages et veille sur les animaux domestiques. Il n'accorde aucune affection et n'en attend pas en retour, mais il est toujours traité avec un grand respect ; irriter un Maciew peut provoquer une série de plaisanteries et d'accidents mineurs et affecter le bien-être du bétail. Le Maciew est respecté et traité avec considération, plutôt qu'avec une affection sincère.

Commandement

Maintenir les étables propres et les animaux bien nourris. Il apprécie les dons de tabac et de bouillies d'avoine au beurre. Il aime particulièrement les invitations à danser au clair de lune — tellement qu'il en oubliera même son passe-temps favori (jouer des tours aux Humains) en faveur d'une telle proposition. La phrase appropriée est : « Epargne-moi tes trucs, Grand-Père, et nous chanterons et danserons sous la lune. »

Apparence

Une silhouette humaine âgée, longue et fine, d'un peu moins de trente centimètres de haut ; peut prendre l'apparence d'un brin de paille.

Personnalité

Malicieux, préfère les bêtes douces aux humains, car ce sont des souffre-douleur plus tolérants ; fondamentalement déplaisant et vil, mais dans des proportions modestes.



Polevik

Esprit de la Terre et de la Faux (Grand-Père Grain)

Les Poleviki sont des esprits communs assoiffés de sang qui se nourrissent du massacre des plantes (les moissons) — et qui peuvent accorder des avantages à ceux qui leur sacrifient leur sang. Ils ne s'intéressent qu'à la 'moisson' — le sacrifice de sang qui nourrit la terre ; ils sont toujours prêts à échanger des faveurs et des services contre un don de sang.

Commandement

Les Poleviki exigent un sacrifice de sang pour consacrer la lame de la faux et bénir la moisson. On sait qu'il leur est arrivé de bénir les armes improvisées des paysans — généralement des outils de ferme — lors des rares révoltes contre les maîtres et leurs contremaîtres, servant comme des esprits paysans du meurtre, de la guerre et de la trahison.

Pour évoquer ces esprits, appelez-les par leur nom lors de la montée de la lune sombre. Faites face à la lune et chantez le nom de l'esprit en disant : « Maître, dresse-toi devant moi comme la feuille devant l'herbe, ni noir, ni vert, mais simplement comme moi. Je t'ai amené une moisson écarlate. » Du sang humain doit alors être versé sur le sol, la quantité variant selon la faveur demandée.

Personnalité

Cruels, comme Khorne à une échelle plus modeste ; plus des parasites que des amis de l'homme. Ils puniront probablement celui qui les appelle si la récompense n'est pas suffisante. Ils murmurent toujours entre eux et ne sont intéressés que par le sang.



Vodyanoy

Esprit des Eaux (Grand-Père Noyeur)

Une entité véritablement méchante, le Vodyanoy (au pluriel Vodyaniye) adore attirer ses victimes par ses murmures doux et charmeurs, puis les plonger dans l'eau en maintenant leur tête enfoncée ; il se régale alors de l'agonie de leur noyade. Sinon, il s'assied près de l'eau sous la forme d'un vieil homme tenant un grand bâton garni de rubans colorés. Lorsque quelqu'un s'approche par curiosité, il le roue de coups jusqu'à la mort et le jette dans l'eau.

Commandement

Laisser ses victimes se noyer, ou bien il en choisira une autre — peut-être vous, ou quelqu'un qui vous est cher, afin de pouvoir savourer votre horreur. Les offrandes qu'il préfère sont les cochons noirs, l'huile et le miel — chacune devant être jetée dans des mares ou des cours d'eau.

Ne jamais porter les symboles d'autres divinités lorsque l'on nage.

Lorsque vous traitez avec le Vodyanoy, gardez toujours une main tenant une poignée de terre sèche dans votre poche. Si elle lui est jetée à la figure, cela peut le distraire assez longtemps pour vous permettre de courir hors de vue de l'eau, où vous serez à l'abri — jusqu'à la prochaine fois où vous approcherez de l'eau.

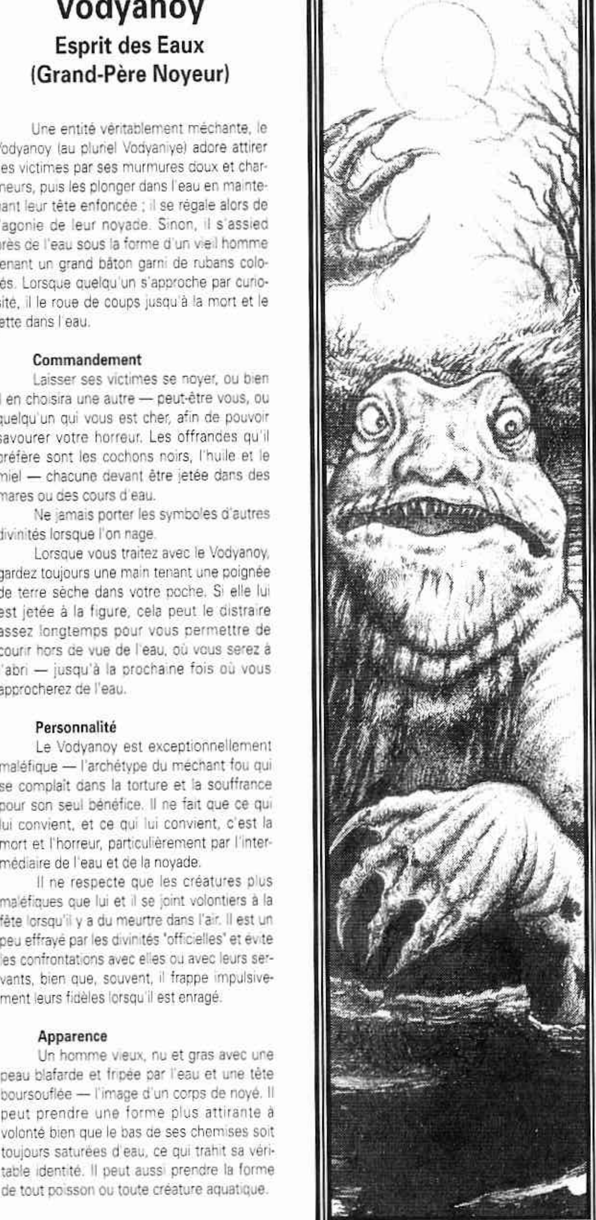
Personnalité

Le Vodyanoy est exceptionnellement maléfique — l'archétype du méchant fou qui se complaît dans la torture et la souffrance pour son seul bénéfice. Il ne fait que ce qui lui convient, et ce qui lui convient, c'est la mort et l'horreur, particulièrement par l'intermédiaire de l'eau et de la noyade.

Il ne respecte que les créatures plus maléfiques que lui et il se joint volontiers à la fête lorsqu'il y a du meurtre dans l'air. Il est un peu effrayé par les divinités 'officielles' et évite les confrontations avec elles ou avec leurs servants, bien que, souvent, il frappe impulsivement leurs fidèles lorsqu'il est enragé.

Apparence

Un homme vieux, nu et gras avec une peau blafarde et fripée par l'eau et une tête boursouflée — l'image d'un corps de noyé. Il peut prendre une forme plus attirante à volonté bien que le bas de ses chemises soit toujours saturées d'eau, ce qui trahit sa véritable identité. Il peut aussi prendre la forme de tout poisson ou toute créature aquatique.



DOCUMENT 2 CHERNOZAVTRA

CARTE 8 E LA TOUR ET LES QUARTIERS DES GARDES

Rez-de-chaussée

Ecuries

Up

Puits

0 1 2 3 4

N

Premier Niveau

Baraquement

Vers la rue

Tour Niveau 2

Up

Appartements

Up

Tour Niveau 3

Up

Laboratoire du sorcier

Echelle menant à la trappe du toit

DOCUMENT 4 CHERNOZAVTRA

Tailleur
Tour
Le Manoir (résidence du Gouverneur)
Portes
Ecurie au rez-de-chaussée
Garnison
Puits
Auberge

CARTE 8d : LE MANOIR

Bureau du Gouverneur
Coffre mural
Salle d'Attente
Porche
Chambre du Gouverneur
Vers la rue
Bureau du Personnel

NIVEAU SUPÉRIEUR

Quartiers des domestiques
Sellerie
Ecuries
Vers le porche
Quartiers des domestiques

REZ-DE-CHAUSSÉE

0 1 2 3 4 Mètres

N

CARTE 8b : L'AUBERGE

REZ-DE-CHAUSSÉE

Cheminée et Fourneau

Salle de bar

NIVEAU SUPERIEUR

Cheminée

Chambre de l'aubergiste

Chambre

Salon

N

0 2 4 Mètres

Extraits Historiques

Poste commercial établi au 19 ème siècle, Bolgasgrad fut détruite lors de l'Incursion du Chaos de 2302. Le Tsar et ses alliés obtinrent une glorieuse victoire sur les horreurs du Chaos en 2304, mais Bolgasgrad resta abandonnée.

En 2411, une forteresse fut construite sur le site dans le cadre du programme, établi par le Tsar, de Fortifications contre le Chaos. Le Prince Alexis Chokin I, un jeune officier Impérial, fut placé à la tête du projet.

Alexis était un chevalier distingué et un brillant meneur d'hommes, mais il était aussi téméraire, vaniteux et irrespectueux. Son affectation au fort sur le Lynsk était une punition pour insubordination, mais cette disgrâce se transforma en réussite. Il est personnellement responsable de la renaissance de Bolgasgrad et de l'essor économique qui a suivi.

En 2475, le Tsar préféra retirer la garnison. Bolgasgrad, comme tant d'autres colonies, protesta abondamment de devoir prendre en charge sa propre défense.

En 2475, à l'instigation d'Alexis II, les temples d'Ulric et de Taal-Rhya furent profanés et un nouveau culte démoniaque établi. Le Tsar retira son soutien de la colonie et demanda la réinstallation immédiate des cultes sacrés, ainsi que l'abandon de l'adoration démoniaque, selon les lois du pays. Les Chokin refusèrent mais aucune action ne fut entreprise contre eux, à cause de la pression sur d'autres fronts.

Après les menaces de représailles militaires que fit le Tsar en 2486, les trois Chokin, Alexis I, II et III renoncèrent formellement à leur allégeance au Tsar et à la Mère Patrie Kislev, se déclarant, avec tous les habitants de Bolgasgrad, citoyens d'une cité indépendante et libre.

En 2488, à la liste des crimes des Chokin s'ajouta la Nécromancie. Des commerçants firent part de gardes zombies au pont et aux portes de la cité. On signala même des mort-vivants qui labouraient dans les champs et d'autres qui se trouvaient dans la ville.

L'année suivante, une commission se rendit à Bolgasgrad et exigea des Chokin et des citoyens de Bolgasgrad qu'ils mettent fin à leur rébellion et qu'ils réaffirment leur loyauté au Tsar. Les Chokin refusèrent.

Le Tsar s'abstient prudemment d'envoyer des troupes tant que la source du mal n'a pas été isolée. Des rapports contradictoires suggèrent qu'un ancien nécromant — probablement un obscur personnage nommé Sulring Durgul — ou un Démon du Chaos, ou un serviteur sorcier, dominerait les âmes de la famille Chokin et des habitants de Bolgasgrad.



Les Princes Chokin

Bolgasgrad a été dirigée par trois générations de Chokin : les Princes Alexis I, II et III. On sait qu'ils ont employé un certain nombre de sorciers, d'alchimistes et de scientifiques compétents durant le siècle de règne Chokin à Bolgasgrad.

Cependant, aucun de ceux dont le nom est parvenu aux oreilles du Tsar n'a la stature ou les capacités nécessaires à l'établissement de la magie sur une échelle aussi large que ce qu'on a pu voir à Bolgasgrad.

Alexis I est mort et a été enterré en 2487, deux ans après la révolution anarchique de Bolgasgrad.

Alexis II se prétend leader démocratique, affirmant avoir été choisi par le peuple de Bolgasgrad. Il n'a pas l'énergie et le talent de son père, mais sa politique est plus modérée et réfléchie.

Après la mort de son père, il n'a rien tenté qui aurait pu provoquer une réponse du Tsar et semble tenir à être laissé tranquille. On a pensé qu'il aurait pu être amené à la raison si on lui donnait un prétexte pour retourner à la bergerie sans qu'il perde la face et sans qu'il y ait de sanctions contre Bolgasgrad.

Alexis III est une véritable énigme. On ne le voit jamais en public, mais les proclamations et les pamphlets qu'il a publiés ont prouvé qu'il est aussi anarchique que son grand-père.

Il est évident qu'il n'accepterait jamais de compromis avec la Mère Patrie ou avec le Tsar. Il va même jusqu'à recommander aux autres colonies de suivre l'exemple de Bolgasgrad.

Tableau de Poursuite Chernozavtra/Kislev

	3 x Tir à distance		2 x Tir à Distance	Tir à Distance Normal												Plus de Tir										
																+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	
	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190	200	210	220	230	240	250	
CHEVAUCHEURS DE LOUP																										**LIBRE !!**

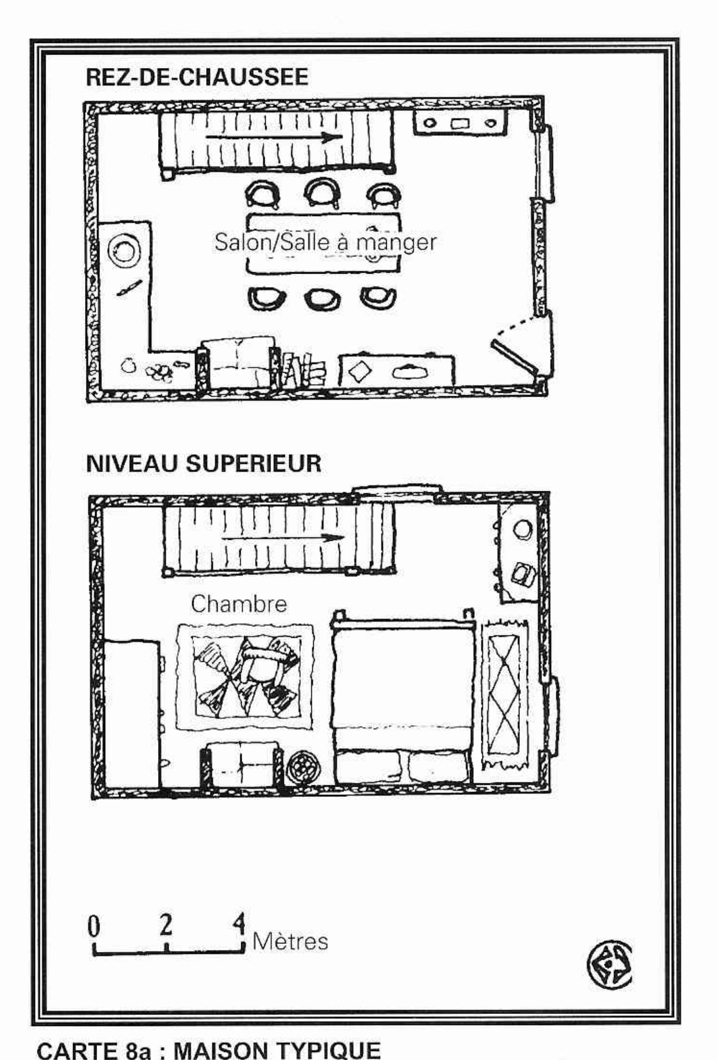
DOCUMENT 5

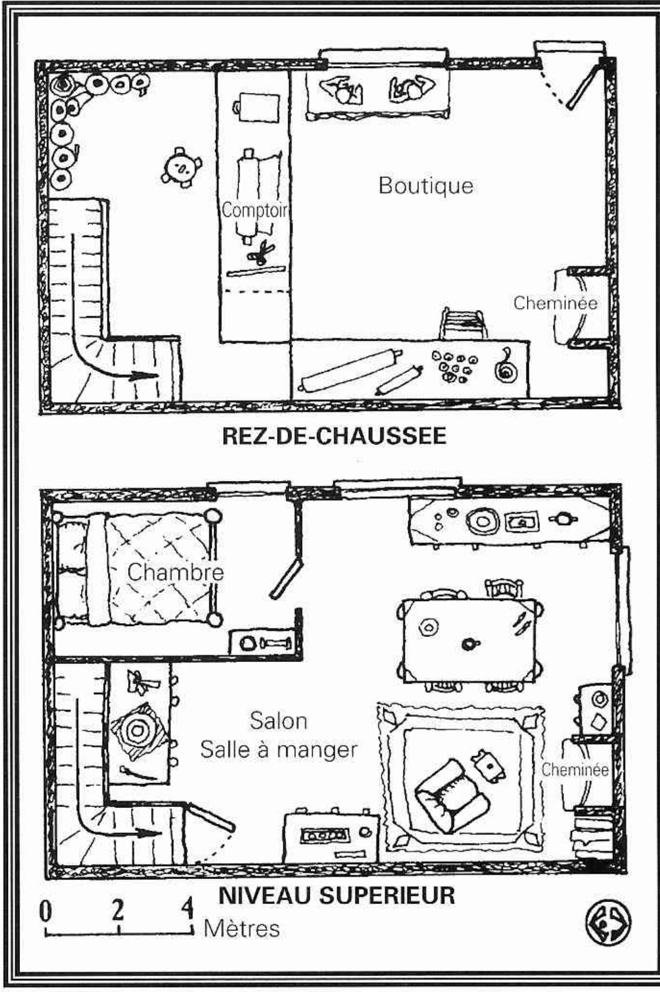
A : CHEF DOLGAN
DE : CAP'TAINE HABBLO
CHEF DES HEROS D'HABBLO
CHEF DE GUERRE DES HOBGOBELINS
CHEF DE TOUS LES VERTS QUI VOUS REGARDENT

VOUS NE POUVEZ PAS TRAVERSER LA RIVIERE SI ON NE VOUS LAISSE PAS
VOUS COUTERA UN BISON POUR IIIII AUTANT DE DOLGANS POUR TRAVERSER
PLUS VOUS ET TOUS VOS GARS JURER PLUS DE RAIDS SUR LES CARAVANES

OU VOUS POUVEZ ATTENDRE LA ET CREVER DE FAIM
OU VOUS POUVEZ TRAVERSER ET ETRE ETRIPER

DOCUMENT 3





CARTE 8a : MAISON TYPIQUE

CARTE 8c : LE TAILLEUR

Un Vilain Petit Elfain

Il y a plusieurs siècles, dans la forêt Laurelorn, un couple de gentils Elfes qui n'avait pas d'enfant découvrit un nourrisson abandonné dans les bois. Ils l'adoptèrent et décidèrent de l'élever comme si c'était le leur. Ils le nommèrent *Annandil* - "Cadeau Chéri".

Mais, en grandissant, l'enfant donnait l'impression d'être malformé. Son dos était court et vouté, ses membres épais et sans charme. Un jour, la vérité finit par apparaître – la créature adoptée était en réalité un Nain ! Malgré l'horreur de cette révélation, le couple garda l'enfant et l'éleva comme un Elfe.

La jeunesse d'Annandil a été une épreuve à tous les niveaux. Il n'arrivait pas à danser et ses petits doigts boudinés n'étaient pas à l'aise sur le luth. Mais ses mains devenaient agiles dès qu'elles tenaient un marteau, et il le retournait facilement contre ses compagnons de jeux lorsqu'ils s'amusaient à ses dépens. Finalement, alors que le jeune garçon n'était âgé que de 48 ans, il fut surpris en train de creuser avec une pelle improvisée. Il fut expulsé sans plus de façon. Ses parents l'emmenèrent à la Foire du printemps d'un village humain se trouvant à quelques journées de voyage dans l'espoir de le mettre en apprentissage chez un artisan et de lui fournir ainsi des moyens de survie dans son exil. Il fut engagé comme apprenti par un pharmacien et alchimiste de Salzenmund qui avait été impressionné par sa force et qui, étant fort perspicace, avait estimé que la combinaison du sang Nain et de l'éducation Elfe avait pu lui fournir quelques talents inhabituels.

Annandil s'est montré être un étudiant exceptionnel. Après avoir appris tout ce qu'il pouvait de son maître, il s'installa à son compte. En moins d'une décennie, il devint le propriétaire de plusieurs boutiques, ayant des contacts avec la noblesse et avec les riches commerçants de substances rares et magiques aux quatre coins du monde.

Annandil employa une partie de sa richesse pour payer son apprentissage auprès d'un médecin de Talabheim et prouva une fois de plus qu'il apprenait vite. Il surclassa rapidement son maître et il s'appropria certains de ses patients les plus lucratifs.

A 85 ans, médecin éminent et homme d'affaires riche, Annandil tomba amoureux d'une patiente, une jeune Bateleuse Elfe qu'employait une des maisons nobles de Talabheim. Malgré ses soins attentionnés — et à la fin frénétiques — la belle demoiselle Elfe mourut d'un dépérissement progressif en quelques mois.

Fou de douleur, Annandil préserva secrètement son corps et rechercha les connaissances interdites de la Nécromancie. Il se mit à vivre en reclus et devint le sujet des rumeurs qui se répandaient parmi la population de Talabheim. Des histoires couraient et parlaient de son amour morte qui marchait auprès de lui dans son jardin, la nuit, et Annandil reprit ses esprits juste au moment où les Répurgateurs s'apprêtaient à intervenir. Il fuit Talabheim par des moyens inconnus, en emmenant le corps de sa dulcinée avec lui, ainsi qu'une petite portion facilement transportable de sa fortune.

Annandil voyagea vers l'est, recherchant un lieu sûr lui permettant de continuer ses recherches et sa quête désespérée pour ramener à la vie la flamme de son cœur. Il finit par entendre parler de Chernozavtra et s'y installa. Il poursuivit ses recherches nécromantiques — et il en a été ainsi pendant les vingt dernières années.

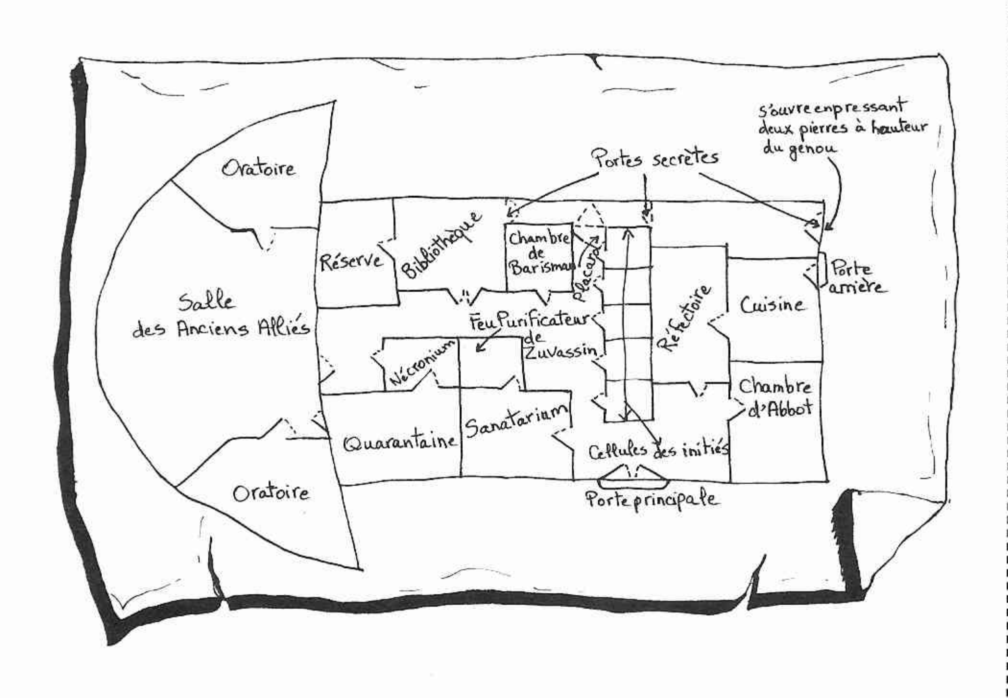
Après avoir connu une telle existence, il n'est guère surprenant qu'Annandil, qui s'est lui-même nommé Gurthgano Gorthaudh, ("Commandant de la Mort du Tertre Terrifiant") soit désormais à moitié fou. Son côté dérangé n'est cependant pas très grave ; il croit sincèrement que les morts ambulants qu'il anime bénéficient ainsi d'une plus grande longévité. Il considère ses zombies sans âme comme s'ils étaient en tout point vivants, il leur parle et leur donne une personnalité de la même façon qu'un fou traite sa collection de pierres comme des animaux de compagnie.

Annandil a conservé de nombreux traits Elfes de sa vie antérieure. Il est très tatillon sur les vêtements, l'harmonie des couleurs, la musique et les arts — bien qu'il préfère le bruyant et le voyant au subtil et au feutré. Malgré son sens instinctif des affaires, il n'est pas matérialiste. Il adore faire des cadeaux. Sa mémoire est d'une acuité presque surnaturelle mais a tendance à se limiter aux deux obsessions de sa vie — son amour et la nécromancie.

Ses principaux traits nains comprennent un sens instinctif du bricolage et une passion pour l'expérimentation de machines et de processus. Il est persuadé que, tôt ou tard, ses recherches redonneront la vie à sa dulcinée. Il est impulsif et parfois violent mais, à cause de son âge, il ne représente pas une grande menace physique, et la Magie de Bataille ne compte pas parmi ses compétences, pas plus que d'autres sorts orientés vers le combat.

DOCUMENT 7 BOLGASGRAD

Carte Olvaga du Temple des Anciens Alliés



DOCUMENT 9

Le Culte des Anciens Alliés

Pris entre la menace permanente des Terres Incultes du Chaos et l'indifférence apparente du Tsar, Alexis Chokin I et les autres sommités de Bolgasgrad formèrent le Conventricle, une société secrète ayant pour objectif la découverte de remèdes aux problèmes de la ville.

Leurs rencontres culminèrent avec le franchissement d'une étape audacieuse et énergique dont les conséquences sur Bolgasgrad furent jusqu'à présent bénéfiques. Un pacte fut d'abord conclu avec un Dieu Renégat du Chaos du nom de Zuvassin le Défaiseur, qui entreprit de défaire toute influence que le Chaos pouvait avoir sur Bolgasgrad et ses environs. Pour contrer toute menace de corruption dans l'alliance avec Zuvassin, un pacte fut conclu avec un autre Dieu Renégat nommé Necoho le Sceptique. Ces deux dieux sont adorés ensemble sous le nom des Anciens Alliés.

Zuvassin est satisfait de permettre les pratiques nécromantiques de Sulring Durgul, car elles annulent, dans une certaine mesure, les lois de la mort ; il a permis au culte d'utiliser le Feu de Zuvassin, un procédé magique qui élimine les effets du Chaos chez ceux qui sont affecté. De son côté, Necoho empêche Zuvassin de gagner une influence dangereuse sur les membres du culte.

Chronologie de Bolgasgrad

Chronologie de l'occupation du site situé à l'embranchement du Lynsk, telle qu'elle est connue de Sulring, Radici, Alexis II et III et des membres du Conventricle.

-25ème siècle CI Terre sacrée des Nains Nordiques et catacombes dans la colline de grès. Poste commercial Nain (en bois, désormais recouvert par les marécages bordant le fleuve). Occupation intermittente, abandonné au cours du -16ème siècle CI.

env 1900 CI Ermitage de Shallya établi sur la terre sacrée Naine, utilisant des pierres de récupération et construit sur les fondations du temple nain en ruines. L'entrée du temple inférieur et des catacombes reste enterrée sous des gravats.

Un poste commercial Nordique nommé Bona se transforme en installation agricole sur la rive sud de la branche sud.

env. 2000 CI Bona est désormais un fort à palissades qui protège plus de 40 maisons de pierre sur l'élévation de grès surplombant la fourche. La route d'Erengrad est le principal chemin permettant d'aller des principautés nordiques à la capitale administrative Ungol, Dorogo (futur Kislev).

env. 2100 CI La route d'Erengrad et Bona perdent de leur importance comme centre de développement au profit d'Igor le Terrible et de la région de l'Urskoy. Un hôpital est construit sur l'emplacement du temple de Shallya.

2302 CI L'Incursion du Chaos. Certains bâtiments sont ravagés, la population disparaît mais la plupart des structures restent intactes.

2411 CI Alexis Chokin I établit un fort sur le site, rénovant et réoccupant la plupart des bâtiments originaux.

DOCUMENT 11

Histoire de Durgul

Durgul n'hésite pas à partager cette information avec les PJ, s'ils en expriment le désir, car il a l'intention soit de les tuer, soit de les recruter avec un serment les obligeant au secret. Cependant, ne donnez cette information que s'ils font preuve d'intérêt. Ils peuvent très bien prévoir une confrontation violente, auquel cas un exposé interminable permettra d'atténuer la tension du moment. Si les joueurs aiment récolter des informations, ils poseront des questions.

Background Personnel

Sulring Durgul est né vers la fin de la Grande Guerre Civile Elfe, en l'année 3425 selon le calendrier des Elfes Hauts. Le père de Sulring, un érudit et un philosophe à la réussite modeste et aux tendances politiques impopulaires, fut chassé vers le Nouveau Monde. La mère de Sulring, descendante d'une famille aristocratique, réussit à éviter la déportation mais elle survécut misérablement avec son fils dans une atmosphère de haine et d'amertume, étant à peine tolérée par des parents méprisants.

Sulring haïssait son père parce qu'il l'avait abandonné, haïssait sa mère parce qu'elle ne pouvait lui fournir le confort et la sécurité et haïssait la société Elfe à cause du mépris détestable qu'elle avait pour lui. Surnommé "Fetin d'Elfe Noir"par ses proches dédaigneux, Sulring se plongea dans l'étude de la profession qu'il avait choisie — la sorcellerie. Etudiant capable et obsédé, Sulring rechercha le pouvoir sous toutes ses formes, sans se soucier des conséquences pour lui-même ou pour les autres.

Fatigué des critiques bornées et sans imagination des lettrés et de la censure jalouse et malveillante de ses tuteurs, Sulring poursuivit ses études en privé.

Sa mère tomba malade et finit par mourir après un long combat contre son mal. Elle lui laissa un héritage étonnamment important. Cette mort affecta Sulring, bien qu'il fut trop endurci pour exprimer sa douleur. Il a passé le reste de sa vie, d'une durée exceptionnelle, à conquérir les forces qui l'avaient privé de sa mère.

Sulring le Maître Sorcier, Nécromant et Voyageur Mondial : Sulring est nettement moins puissant que la plupart des Grands Démons, dans l'absolu, mais peu d'intelligences mortelles ou Démoniaques ont atteint sa connaissance des différentes disciplines et des pratiques de la Nécromancie. Maître de l'alchimie, de la sorcellerie, des magies runiques, des rituels, des langues hermétiques, des légendes et de l'histoire, peu de projets dépassent ses capacités.

Et quelles ont donc été les activités de ce personnage pendant les quelques dernières douzaines de siècles ?

Parmi ses contributions à l'histoire, on peut noter des rôles actifs dans le déclin et la chute des cultures Elfes du Vieux Monde, la Guerre Elfe-Nain et la plupart des autres infortunes qu'ont connues les Elfes du Nouveau et du Vieux Monde lors des cinq derniers millénaires. Bien entendu, Durgul n'a pas déclenché ces événements à lui tout seul, mais il a joué un rôle significatif dans tous.

Durgul s'est heureusement adouci depuis quelques milliers d'années pendant lesquelles il a principalement voyagé à travers le monde entier. Sa vendetta personnelle contre la race Elfe s'est dissipée pour faire place à une nostalgie philosophique de la culture des Elfes Hauts de l'Age des Slanns — une période qu'il ne connaît que par des légendes romantiques apprises lors de ses voyages parmi les descendants dégénérés des Slanns, en Lustrianie.

Depuis quelques siècles, Durgul s'est intéressé aux races Humaines. Bien sûr, elles n'ont pas la culture et la sophistication des Elfes Hauts, mais elles possèdent une certaine énergie primitive et une arrogance qu'il trouve attirantes.

Le Contact du Chaos : Dans le passé, Durgul a refusé de commercer avec des divinités pendant des périodes étendues, car ce sont des créatures peu fiables et ne se souciant que de leurs propres intérêts. Il préférait acquitter ses obligations rituelles lorsqu'il avait besoin de puissance ou d'information à un moment donné et poursuivre ensuite son chemin. Mais maintenant, Sulring fait face à une menace qui met sa vie en danger, et il doit trouver les moyens d'affronter cette menace sans recourir à l'aide divine.

Après des siècles et des siècles, le Chaos a finalement atteint Sulring Durgul. Protégé par sa sorcellerie et par son sang Elfe qui est naturellement résistant, Sulring s'est cru immunisé contre les effets du Chaos. Lorsque sa peau a commencé à se transformer en plaques cornues, il a réalisé l'étendue de son imprudence.

Après avoir vainement passé en revue les remèdes possibles des technologies médicales et magiques, Durgul s'est consacré à l'étude des remèdes divins. Seuls les Dieux du Chaos offraient une capacité garantie de contrôler les effets du Chaos et Durgul n'était pas trop certain de pouvoir se fier à leurs promesses. Il adopta des mesures provisoires ; chaque fois qu'une nouvelle mutation apparaissait, il se transposait dans un nouveau corps. Malheureusement, le changement de corps était apparemment insuffisant pour stopper le développement des marques. Chaque nouveau corps semble être affecté à chaque fois plus rapidement.

DOCUMENT 12

2427 CI Bolgasgrad acquiert le statut de colonie. Les cultes d'état d'Ulric et de Taal-Rhya sont instaurés dans le temple et l'hôpital reconstruits.

2451 CI Le Tsar retire la garnison et ordonne à la ville de prendre en charge sa propre défense. Le Conventricle est formé.

env. 2455 CI Alexis I conclut un pacte avec le Dieu Renégat du Chaos Zuvassin le Défaiseur, contre les forces du Chaos. Alexis II négocie un accord avec Necoho le Dieu Sceptique qui équilibre le risque de corruption que représente le pacte avec Zuvassin.

Ensemble, ces deux dieux sont adorés sous le nom des Anciens Alliés. Les nouveaux membres du culte sont secrètement recrutés parmi le personnel du temple et parmi les citadins.

2475 CI Les cultes d'état sont abandonnés et le Culte des Anciens Alliés devient le culte officiel, avec le soutien de la majorité du personnel du temple et d'une minorité substantielle de citoyens respectés dont les Princes Chokin.

2486 CI Bolgasgrad se proclame Cité-Souveraine indépendante sous le contrôle d'Alexis Chokin I.

2487 CI Alexis Chokin I meurt. Alexis Chokin II est choisi comme successeur par les citoyens de Bolgasgrad.

2488 CI Alexis III mène une armée mélangeant les vivants et les mort-vivants dans une chasse au Chaos dans les forêts du nord de la ville. Il en revient avec de nombreux trophées et l'assurance qu'il ne reste pas de force réelle de créatures du Chaos à moins de 40 km de la cité.

2513 CI Le présent. Alexis II est toujours un personnage actif, aussi bien socialement que politiquement, mais selon certaines rumeurs il serait atteint d'une maladie terminale. Alexis III s'est retiré de la scène publique mais il garde toujours une présence active dans Bolgasgrad de par ses écrits. La majorité des habitants font partie du culte des Anciens Alliés. La plupart des dissidents sont partis bien qu'une minorité, petite mais audible, continue de désapprouver des changements radicaux des dernières décennies.

Bolgasgrad prospère et encourage les voyages indépendants et le commerce dans ses environs sûrs, tout en rejetant toute ouverture diplomatique et toute menace venant du gouvernement impérial. Les habitants s'étant habitués à la présence des mort-vivants, ils les utilisent de plus en plus comme manouvriers bon marché et inépuisables. Le loisir résultant est grandement apprécié par tous les gens de la cité.

Durgul était au bord du désespoir lorsqu'il décida de contacter Zuvassin afin de voir quel genre d'accord il pouvait en obtenir. Zuvassin et Necoho lui ont fait l'offre la plus attirante — en fait, la seule qui était relativement cohérente et qui n'incluait pas de massacre gratuit. Par principe, Sulring n'a pas d'objection particulière contre les tueries — c'est l'absence de justification qui le gênait.

Durgul a accepté de servir comme maître sorcier et nécromant du culte des Anciens Alliés et d'apprendre aux prêtres de Zuvassin et de Necoho les arts de la Nécromancie. Superviser les prêtres du culte ne lui donne pas de responsabilités dans les activités quotidiennes ; la manière dont ils appliquent leurs compétences n'a pas d'importance à ses yeux. Il tient surtout à ce que Zuvassin et Necoho exécutent leur contrat et le protègent des mutations tant qu'il reste à leur service.

Les Autres Projets de Durgul

Durgul remplit ses accords avec Zuvassin et Necoho, mais, en plus, il travaille sur deux autres projets importants avec son serviteur et collaborateur Radici l'Alchimiste :

La Recherche d'un Vaccin contre les Mutations du Chaos : Les propriétés magiques de l'*Anaclea taludensis* laissent espérer que la plante fournira une protection complète ou partielle contre les mutations du Chaos. A l'heure actuelle, le procédé de raffinage de la potion est très coûteux et très long et elle n'est que modérément efficace. Cependant, si Durgul et Radici parviennent à développer une potion efficace, Durgul pourra résilier son contrat avec les Anciens Alliés et redevenir un agent libre — ce qu'il souhaite fortement.

Le Projet du Fléau de la Mort-Vivance : Ce projet a le potentiel pour révolutionner la pratique de la Nécromancie. Le Fléau de la Mort-Vivance produit des zombies de première qualité sans l'intervention d'un Nécromant compétent, mais en plus il produit des zombies remarquablement intelligents et sophistiqués. En fait, le procédé amélioré pourrait permettre d'atteindre une forme d'immortalité aisément et à moindre prix.

Bien sûr, les comportements sociaux envers la Nécromancie devront changer radicalement pour que cette remarquable découverte scientifique puisse être acceptée par tous, mais les nouvelles technologies amènent souvent de profondes révolutions culturelles. « Nous franchirons ce passage lorsque nous l'aurons atteint » dit Durgul.

L'Histoire de Creetox

Creetox est un descendant d'un ancien Dragon des montagnes nommé Mordax. Il y a plusieurs milliers d'années de cela, Mordax a été victime d'un sort du Chaos qui a affecté ses organes génitaux et depuis, tous ses descendants sont nés avec des déformations et des marques du Chaos.

Creetox est un nain — quoique l'emploi du mot nain pour désigner une créature pesant environ une demi-tonne puisse sembler assez étrange. Agé de 329 ans, Creetox ne mesure que 2,5 mètres du museau à la queue. Lorsqu'il se dresse sur son arrière-train, il atteint 1,5 mètres de haut.

A cause de sa taille, Creetox souffre d'un certain complexe d'infériorité et sa personnalité s'est développée d'une manière très agressive et truculente : étant donné qu'en terme de dragon, il n'est guère plus qu'un bambin, son agressivité se manifeste de façon plutôt juvénile.

« Oh, oui ? Dit qui ? »

« Oui ? Toi et quelle armée ? »

« La ferme ou bien je te frapperai si fort que lorsque tu atterriras, tes vêtements seront démodés. »

En réalité, Creetox parle plus qu'il n'agit — il n'a pas encore assez confiance en lui. Mais si quelqu'un fait référence à sa taille (« Dites-donc, vous êtes plutôt petit pour un dragon, non ? »), Creetox devient fou. Accordez un round au PJ offenseur pour faire des excuses terriblement plates et sincères. Ensuite, si vous estimez que Creetox n'est pas satisfait, il est sujet à la *Frénésie* et attaque le groupe offenseur. Selon l'état d'esprit de Durgul, il pourra lancer sur Creetox le sort de Magie de Bataille de 4ème niveau, *Immobilisation*, pour lui donner une chance de se calmer, mais il peut aussi se contenter de hausser les épaules et prétendre ne rien pouvoir faire si les PJ se sont montrés grossiers ou ennuyeux.

Qu'est-ce que Creetox fait là avec Durgul ?

En ce qui concerne Creetox, il espère que Durgul découvrira une potion qui le guérira de la marque du Chaos limitant sa croissance. Durgul affirme pouvoir le faire et Creetox — après avoir vu Durgul au travail — l'en croit en effet capable. Creetox considère aussi Durgul comme une sorte de père, car il semble si vieux, si sage et si puissant, et il le traite gentiment.

Quant à Durgul, cela fait des siècles que les Elfes Hauts ont chevauché des Dragons, et il est très fier de pouvoir se déplacer sur son propre Dragon — même s'il est petit. De plus, Creetox est devenu en quelque sorte une combinaison de fils préféré et d'animal domestique gâté. Durgul a été seul pendant la plupart de sa vie et il trouve agréable d'avoir quelqu'un avec qui dîner et qui rit de ses blagues éculées.

PNJ Standard

Durant leurs aventures, les personnages rencontreront une grande variété de PNJ mineurs. Ces profils couvrent un certain nombre de PNJ fréquemment rencontrés et peuvent servir de référence en cas de nécessité.

Apprenti Artisan

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	25	3	3	6	35	1	30	40	30	30	30	30

Compétences : Conduite d'Attelage, 25% de chances de Force Accrue, 25% de chances de Résistance Accrue, Compétences en rapport avec le commerce.
Possessions : Couteau, Arme simple, Instruments de Commerce, 2D10/-.

Bûcheron

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	40	4	3	9	40	1	30	30	30	40	30	30

Compétences : Armes de Spécialisation — Armes à deux mains, Camouflage rural; Déplacement silencieux — rural; Identification des plantes, Pictographie — Bûcheron, Piégeage, Pistage, Reconnaissance des pièges.
Possessions : Veste de cuir (0/1 PA, Tronc, bras), Hache à deux mains (I -10, D +2).

Chasseur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	50	4	3	8	40	1	30	30	30	30	40	30

Compétences : Camouflage — rural, Chasse, Déplacement silencieux — rural, Langage secret — Forestier, Pictographie — Bûcheron, Pistage.
Possessions : Arc (D 24/48/250 ; FE 3), Epée, 1D3 CO.

Chevalier du Loup Blanc (Chevalier de Cavalerie)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	60	50	6	6	12	60	2	49	55	45	49	49	49

Compétences : Alphabétisation, Armes de Spécialisation — Escrime, Lance, Armes à deux mains, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Equitation — cheval, Esquive, Etiquette, Héraldique, Langage secret — Jargon des Batailles.
Possessions : Cotte de mailles, manches longues (1 PA, Tronc, jambes, bras), Plastron de cuirasse (1 PA, Tronc), Cagoule de mailles (1 PA, Tête), Casque (1 PA, Tête), Epée à deux mains (I -10, D +2).

Chevalier du Loup Blanc (Homme d'Armes)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	55	40	5	5	10	50	2	39	50	39	45	40	45

Compétences : Armes de Spécialisation — Escrime, Armes à deux mains, Coups étourdissants, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Equitation — cheval, Esquive, Etiquette, Héraldique, Langage secret — Jargon des Batailles.
Possessions : Cotte de mailles, manches longues (1 PA, Tronc, jambes, bras), Cagoule de mailles (1 PA, Tête), Casque (1 PA, Tête), Bouclier (porté sur le dos, 1 PA, partout), Rapière (I +20, D -1), Dague (I +10, D -2, Prd -20), Epée bâtarde (I -10, D +1).

Citadin (Classe Moyenne)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	23	25	3	3	5	30	1	30	34	36	32	29	39

Compétences : Commerce, Evaluation, 33% de chances d'une Compétence concernant l'Artisanat.
Possessions : Dague (I +10, D -2, Prd -20), Bourse avec 1D6 CO et 1D10/-, 50% de chances d'un Cabat.

Citadin (Riche)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	23	25	3	3	5	30	1	30	39	36	32	29	45

Compétences : Commerce; Evaluation; 50% de chances d'Etiquette.
Possessions : Dague (I +10, D -2, Prd -20), Bourse contenant 2D10 CO et 2D10/-, 25% de chances de.

Domestique

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	25	3	3	6	30	1	35	25	29	29	29	35

Compétences : Cuisine; Etiquette, Héraldique.
Possessions : 1D10/-, le reste à la discrétion du MJ.

Ecuyer

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	40	3	4	9	40	2	30	40	30	30	30	40

Compétences : Coups puissants; Dressage; Equitation — cheval; Esquive; Etiquette; Héraldique; Soins des animaux.
Possessions : Chemise de mailles (1 PA, Tronc), Bouclier (1PA, partout), Poney avec selle et harnachement, 2D6 CO.

Garde du Corps (Ex-Manouvrier)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	25	4	4	8	40	2	30	30	30	35	30	30

Compétences : Armes de Spécialisation — Arme de Poing, Bagarre, Conduite d'attelage, Coups assommants, Coups puissants, Désarmement, Travail du bois.
Possessions : Veste en cuir (0/1 PA, corps), Coup-de-poing, Dague (I +10, D -2, Prd -20) ou Gourdin; 50% de chances de 1D6 CO, 1D20/-.

Garde-Chasse

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	50	4	3	8	30	1	30	30	30	40	30	30

Compétences : Adresse au tir, Camouflage rural, Déplacement silencieux — rural, Langage secret — Forestier, Piégeage, Reconnaissance de piège.
Possessions : Arc (D 24/48/250 ; FE 3), Veste en cuir (0/1 PA, Tronc, bras), Assortiment de collets, 1D6/-.

Manouvrier

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	30	4*	4	7	30	1	30	30	30	30	30	30

Compétences : Chant, Conduite d'attelage, Escalade, Force Accrue*, Résistance à l'alcool.
Possessions : Gibecière avec casse-croûte, Sachet d'herbes à infuser, Veste de cuir (0/1 PA, Tronc, bras), 1D3/-.

Mendiant

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	35	35	3	4	5	30	1	30	30	30	30	30	25

Compétences : Camouflage urbain, Déplacement silencieux urbain, Langage secret — jargon des Voleurs, Mendicité, Pictographie — Voleurs.
Possessions : Vêtements en lambeaux, Canne, Sébile, Couteau, Puce.

Pâtre

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	50	4	4*	8	40	1	30	30	30	30	30	30

Compétences : Armes de Spécialisation — Fronde, Emprise sur les animaux, Musique — Instruments à vent, Résistance accrue*, Soins des animaux.
Possessions : Epée, Flûte de Pan, Fronde (D 24/26/150 ; FE 3), Bâton (D -1), 1D3/-.

Pêcheur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	25	4	3	7	35	1	40	30	30	35	30	35

Compétences : Construction navale, Manœuvres nautiques, Natation, Pêche, Potamologie.
Possessions : Veste en cuir (0/1 Tronc, bras), Péniche, 1D10/-

Rustre

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	25	3	3	5	30	1	30	30	25	25	25	30

Compétences : Chant, Conduite d'attelage, Mendicité, Narration, Résistance à l'alcool.
Possessions : Vêtements rustiques, Fourche (ou tout autre outil agricole similaire), 50% de chances d'un chien/chat domestique bâtard, 1D6s.

Scribe


M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	25	3	3	7	40	1	30	40	30	30	40	40

Compétences : Alphabétisation, Cartographie, Langue Etrangère, Langue Hermétique — Magikane, Linguistique.
Possessions : Couteau ou Dague (I +10, D -2, Prd -20), Matériel d'écriture, Sacoche contenant 1D6 CO.

Voleur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	35	25	3	4	5	35	1	35	29	29	29	29	31

Compétences : Camouflage urbain, Langage secret — Jargon des voleurs, Pictographie — Voleurs, 25% de chances d'Evaluation, 25% de chances de Course à pied.
Possessions : Dague (I +10, D -2, Prd -20), ou Epée courte (à chance égale), 1D6 Mouchoirs de soie, (1D10+5)/-, 1-2 bijoux volés.


MAP 5A
MAP 5B

⑤

CHAMBRE CENTRALE

④

①

②

③

N

0 1 2 3 m

CARTE 8 CHERNOZAVTRA

0 1 2 3 4 5 m

N

Il y a Quelque Chose de Pourri à Kislev

Il y a quelque chose de pourri à Kislev. Des Hommes-bêtes pillent, tuent et brûlent tout. Les morts déambulent dans les rues. Et le pire est que personne ne semble se *préoccuper* de voir les morts marcher.

Le Tsar de Kislev demande l'aide de son vieil allié, le Graf Boris Todbringer de Middenheim. Il s'attend à voir arriver un détachement de Chevaliers Panthère. Le Graf Boris envoie les Personnages-Joueurs.

Il y a Quelque Chose de Pourri à Kislev contient des informations sur la nation kislevite, ainsi que trois aventures complètes avec de nombreux plans et documents. Ces aventures peuvent être jouées dans le cadre de La Campagne de *L'Ennemi Intérieur* ou d'une campagne kislevite indépendante, ou encore de façon isolée.



ISBN : 2-7408-0006-1

Un supplément pour

DESCARTES ÉDITEUR



SOUS LICENCE DE GAMES WORKSHOP Ltd NOTTINGHAM

Edition française : Jeux Descartes 1 rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15